



TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAHA KOTA KEDIRI BERKONSEP MODERN DENGAN BUDAYA KEDIRI

AKBAR GHOSSENDA LAZUARDHY
NRP 3813100051

Dosen Pembimbing
Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT.

DEPARTMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA
DAN OLAHRAHA KOTA KEDIRI BERKONSEP MODERN
DENGAN BUDAYA KEDIRI**

AKBAR GHOSSENDA LAZUARDHY
NRP 3813100051

Dosen Pembimbing
Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT.

DEPARTMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA
DAN OLAHRAGA KOTA KEDIRI BERKONSEP MODERN
DENGAN BUDAYA KEDIRI


TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

AKBAR GHOSSENDA LAZUARDHY
NRP 3813100051

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :


Anggra Ayu Rucitra, ST, M.MT.
NIP 1983070720101220004



SURABAYA,
JULI 2017

DESAIN INTERIOR DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA KEDIRI BERTEMA MODERN DENGAN BUDAYA KEDIRI

Nama Mahasiswa : Akbar Ghossenda Lazuardhy
NRP : 3813100051
Pembimbing : Anggra Ayu Rucitra, ST, M.MT.

ABSTRAK

Kota Kediri, mungkin yang kita tahu kota ini merupakan asal dari salah satu brand rokok terkenal di Indonesia. Namun tidak hanya itu Kota Kediri memiliki segudang potensi yang dapat dikembangkan. Dulu Kota Kediri merupakan jalur yang cukup strategis dalam perdagangan. Tidak hanya dalam hal perdagangan saja, tetapi dalam hal pariwisata juga cukup berkembang. Terutama wisata kuliner. Hal itu ditunjukkan dengan menjamurnya tempat menjajakan makanan. Dengan semakin berkembangnya kepariwisataan tersebut, tidak dibarengi dengan promosi dan sarana informasi yang dapat mengembangkan sektor tersebut.

Kantor dinas yang terkaitpun juga terkesan tidak bisa mengakomodir kegiatan promosi tersebut. Terlebih lagi Kota Kediri telah mencanangkan “Kota Kediri *The Service City*”. Oleh karena itu perlu diadakan redesain interior dari kantor tersebut agar nantinya dapat membuat para pegawai nyaman dan misi dari “*The Service City*” tersebut bisa dilaksanakan dengan baik. Harapannya juga bisa meningkatkan sektor pariwisata Kota Kediri.

Kata Kunci : Kota Kediri, Kantor, Pariwisata, Interior, *The Service City*

INTERIOR DESIGN OF CULTURE, TOURISM, YOUTH AND SPORTS AGENCY OFFICE WITH MODERN KEDIRI CULTURE CONCEPT

Student Name : Akbar Ghossenda Lazuardhy
NRP : 3813100051
Advisor : Anggra Ayu Rucitra, ST, M.MT.

ABSTRACTION

Kediri City, is well known as an origin of a major cigarette brand in Indonesia. However, this city has a lot of undeveloped potential. Kediri city was a strategic trading route. Besides trading, the tourism also quite developed, particularly in its culinary. These all shown by the rapid growth of street food vendors. But, all of these developments did not accompany with promotional and information system which can evolve the sectors.

As far as we know, the agency office seems can not accommodate the promotion services. Moreover, Kediri city has launched its tagline “Kota Kediri The Service City”. Therefore, it is necessary to redesign the interior of the office so that later can make the employees comfortable and the mission of "The Service City" can be implemented properly. It is expected to improve the tourism sector of Kediri.

Keywords : Kediri City, Office, Tourism, Interior, The Service City

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501) Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan penelitian ini tentunya penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Interior ITS.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501).
5. Pihak Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri.
6. Teman terdekat penulis.
7. Teman-teman Desain Interior ITS 2013.
8. Teman-teman grup Random SMA
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan. Penulis berharap agar Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, Juli 2017

Akbar Ghossenda Lazuardhy
NRP. 3813100051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Desain	3
1.4 Manfaat Desain	3
BAB II STUDI PUSTAKA	5
2.1 Kajian Obyek Desain	5
2.1.1 Pengertian Kantor	4
2.1.2 Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri 10	
2.1.3 Profil dan Sejarah Kota Kediri.....	11
2.1.4 Pusat Informasi Pariwisata (<i>Tourism Center</i>).....	15
2.2 Kajian Konsep Desain.....	16
2.2.1 Pengertian Modern.....	16
2.2.2 Studi Bangunan Jawa.....	17
2.2.3 Studi Budaya Kediri.....	21

2.3.1 Jaranan.....	21
2.3.2 Panji.....	24
2.3.3 Tenun Ikat Bandar.....	25
2.4 Studi Pemandangan.....	26
2.4.1 <i>Tourism Center</i> San Fransisco.....	26
2.5 Studi Piktogram dan <i>Signage</i>	28
2.5.1 Pengertian Piktogram.....	28
2.5.2 Pengertian <i>Signage</i>	29
2.5.3 Tujuan <i>Signage</i>	31
2.6 Studi Komunikasi Promosi.....	33
2.7 Studi User Interface.....	34
2.8 Studi Anthropometri dan Ergonomi.....	35
2.8.1 Area <i>Tourism Center</i>	36
2.8.2 Area Kantor.....	37
2.9 Studi City Branding.....	38
2.9.1 Syarat <i>City Branding</i>	39
2.9.2 Tujuan <i>City Branding</i>	39
2.9.3 <i>City Branding</i> Kota Kediri.....	39
2.10 Studi Pencahayaan.....	40
2.11 Studi Penghawaan.....	41
2.12 Studi Warna pada Desain.....	42
2.13 Studi Sirkulasi.....	43
2.13.1 Organisasi Ruang.....	43
2.13.2 Zoning.....	44
2.13.3 Sirkulasi.....	44

2.13.4 Ruang.....	44
2.13.5 Elemen Pembentuk Ruang.....	46
BAB III METODE DESAIN.....	51
3.1 Bagan Proses Desain.....	51
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.2.1 Metode Observasi.....	52
3.2.2 Metode Wawancara dan Kuisisioner.....	52
3.2.1.1 Metode Wawancara.....	52
3.2.1.2 Metode Kepustakaan.....	52
3.3 Analisa Data.....	52
3.4 Tahapan Desain.....	55
3.4.1 Input.....	55
3.4.2 Data diklasifikasi dan dianalisis.....	55
3.4.3 Dibuat sintesisi atau kesimpulan sementara.....	55
3.4.4 Evaluasi.....	55
3.4.5 Output.....	55
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	57
4.1 Studi Pengguna	57
4.2 Studi Aktifitas dan Fasilitas	58
4.3 Matriks Hubungan Ruang	59
4.4 Bubble Diagram	59
4.5 Analisis Data	59
4.5.1 Observasi.....	59
4.5.2 Wawancara.....	60
4.6 Aplikasi Konsep.....	62

4.6.1 Konsep Warna	62
4.6.2 Konsep Bentuk	63
4.6.3 Dinding.....	63
4.6.4 Lantai.....	64
4.6.5 Plafon	65
4.6.6 Furnitur.....	65
4.6.7 Elemen Estetis	65
4.6 Konsep Bentuk (Transformasi Bentuk)	66
4.7.1 Motif Tenun Bandar.....	66
4.7.2 Motif Ukiran pada Barongan Jaranan	67
4.6.7 Bentuk Penutup Kepala (Kuluk)	68
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN.....	69
5.1 Alternatif Layout	69
5.1.1 Alternatif Layout 1	69
5.1.2 Alternatif Layout 2	70
5.1.3 Alternatif Layout 3	70
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout.....	71
5.2 Kondisi Eksisting (Terbaru)	72
5.3 Pengembangan Layout Terpilih.....	74
5.4 Pengembangan Ruang Terpilih.....	75
5.4.1 Ruang Terpilih 1	75
5.4.2 Ruang Terpilih 2	76
5.5 Ruang Terpilih 3	77
5.6 Hasil Desain (3 Dimensi).....	78

BAB VI PENUTUP85

6.1 Kesimpulan85

6.2 Saran86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis – Jenis Ruangan pada Ruangan Kerja.....	9
Gambar 2.2 Jenis – Jenis Ruangan pada Ruangan Pertemuan.....	9
Gambar 2.3 Peta Wilayah Kota Kediri	11
Gambar 2.4 Dealer Chevrolet dan Pontiac di Kediri Tahun 1929	14
Gambar 2.5 Interior Modern	17
Gambar 2.6 Layout Rumah Adat Jawa	19
Gambar 2.7 Padma	16
Gambar 2.8 Lung-lungan	21
Gambar 2.9 Jaranan (Barongan,Pecut,Jaran Kepang,Pentulan).....	23
Gambar 2.10 Pertunjukkan Topeng Panji	25
Gambar 2.11 Tenun Ikat Bandar	26
Gambar 2.12 Interior <i>Tourism center</i> San Fransisco	27
Gambar 2.13 Panel Pamflet dan Brosur <i>Tourism Center</i> San Fransisco	27
Gambar 2.14 <i>Tourism center</i> San Fransisco	28
Gambar 2.15 Contoh Piktogram	28
Gambar 2.16 Contoh <i>Signage</i> pada Suatu Bangunan	32
Gambar 2.17 Anthropometri Lounge	36
Gambar 2.18 Anthropometri Lobi.....	37
Gambar 2.19 Anthropometri Galeri	37
Gambar 2.20 Anthropometri Kantor	38
Gambar 2.21 Logo City Branding Kota Kediri.....	40
Bagan 3.1 Bagan Proses Desain.....	51
Bagan 3.2 Skema Metode Desain	55
Bagan 3.3 Skema Metode Desain Lanjut.....	56
Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang	59
Gambar 4.2 Bubble Diagram	59
Gambar 4.3 Kondisi Luar Bangunan	60
Gambar 4.4 Kondisi Lantai 1	60
Gambar 4.5 Kondisi Tangga Menuju Lantai 2.....	60
Gambar 4.6 Warna Khas Kediri.....	62

Gambar 4.7 Warna Modern.....	62
Gambar 4.8 Bentuk Topeng Panji.....	63
Gambar 4.9 Backdrop Kayu dan Furnitur Kayu	63
Gambar 4.10 Keramik dan Palet Kayu	64
Gambar 4.11 Drop Ceiling.....	64
Gambar 4.12 Furnitur pada <i>Tourism Center</i>	65
Gambar 4.13 Furnitur Kantor.....	65
Gambar 4.14 <i>Signage</i> dan Elemen Estetis	65
Gambar 4.15 Transformasi Bentuk Motif Tenun Bandar	66
Gambar 4.16 Transformasi Bentuk Ukiran pada Topeng Barongan Jaranan	67
Gambar 4.17 Transformasi Bentuk Kuluk Raja.....	67
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1	69
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2	70
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3	70
Gambar 5.4 Weighted Method.....	71
Gambar 5.5 Kondisi Eksisting Lantai 2	72
Gambar 5.6 Studio Musik di Lantai 2.....	72
Gambar 5.7 Kondisi Eksisting Lantai 1	73
Gambar 5.8 Kondisi Eksisting dari Depan.....	73
Gambar 5.9 Kondisi Eksisting dari Belakang.....	74
Gambar 5.10 Pengembangan Layout Terpilih	74
Gambar 5.11 Denah Ruang Terpilih 1	75
Gambar 5.12 Denah Ruang Terpilih 2	76
Gambar 5.13 Denah Ruang Terplih 3	77
Gambar 5.14 Tampak Samping Lobby	78
Gambar 5.15 Sisi Lobby	79
Gambar 5.16 Area Kerja Lantai 2	80
Gambar 5.17 Ruang Kerja Bidang Kebudayaan.....	81
Gambar 5.18 Ruang Kerja Bidang Kepemudaan.....	81
Gambar 5.19 Ruang Rapat	82
Gambar 5.20 Area Galeri dan <i>Tourism Center</i>	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Studi Aktifitas dan Fasilitas	58
Tabel 4.2 Studi Aktifitas dan Fasilitas	58



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pariwisata telah menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia pada umumnya. Hal ini dapat dilihat dengan tingkat pendapatan masing-masing individu yang semakin hari semakin meningkat. Teori yang dulu menyatakan bahwa pendapatan digunakan untuk pemenuhan konsumsi primer saja, saat ini telah bertambah menjadi pemenuhan kebutuhan sekunder. Kebutuhan sekunder yang dulunya kurang di prioritaskan saat ini mulai mendapatkan tempat sendiri dikalangan individu. Salah satu kebutuhan sekunder yang saat ini sedang diminati cukup banyak individu adalah sektor pariwisata. Menurut Pro. DR. A. Rahman Lubis, M.Sc. diperkirakan bahwa pariwisata menjadi industri terbesar pada abad ke dua puluh satu, berdasarkan hasil riset dan penelitian yang dilakukan terhadap 400 orang pemimpin perusahaan terbesar di dunia dan perkembangan wisatawan diperkirakan bertambah 10% per tahun.

Industri pariwisata telah membuktikan dirinya sebagai sebuah alternatif kegiatan ekonomi yang dapat diandalkan sebagai salah satu upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Sektor pariwisata telah menarik perhatian masyarakat, dengan kemampuannya menghasilkan devisa yang besar pada negara dan menyerap 7,36 juta tenaga kerja pada tahun 2001. Oleh karenanya diperkirakan 12 juta penduduk Indonesia tergantung pada kegiatan pariwisata nasional (Marpaung,2000:1). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembangunan pariwisata mempunyai peranan penting dalam roda perekonomian pemerintah daerah, disamping sebagai penggerak perekonomian juga diharapkan dapat meningkatkan perkonomian dan kesejahteraan masyarakat.

Pariwisata Kota Kediri mempunyai banyak potensi, terutama dikarenakan letak Kota Kediri yang berdekatan dengan kota – kota lain yang mempunyai tempat wisata terkenal. Keuntungan tersebut seharusnya dapat dijadikan acuan



dan fokus untuk menata potensi wilayah. Usaha yang sudah dilakukan pemerintah Kota Kediri adalah baru – baru ini telah mencanangkan branding kota yaitu “Harmoni Kediri” yang didalamnya juga memuat tagline “Kota Kediri The Service City”. Pemerintah Kota Kediri mencoba memberikan pelayanan yang prima pada masyarakatnya. Hal ini terlihat dalam beberapa dinas terkait yang sudah memulai program tersebut. Tidak sejalan dengan hal tersebut, Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga belum memberikan sesuatu untuk program tersebut. Padahal program tersebut jika dilaksanakan dengan baik akan memberikan pemasukkan juga untuk daerah.

Saat ini di DISBUDPARPORA Kota Kediri belum terdapat pelayanan yang maksimal. Pengenalan tentang wisata dan budaya yang ada di Kota Kediri juga terasa masih kurang. Kenyamanan dari kantor juga belum dirasakan. Penataan layout ruang yang menghambat jalannya kerja masih banyak ditemui. Hal tersebut tidak sejalan dengan cita – cita pelayanan prima di semua dinas yang ada di Kota Kediri

Untuk itu, dibutuhkan suatu desain yang tepat agar semua fungsi yang ada di dalam kantor tersebut bisa maksimal dan juga penambahan sarana yang dapat memberikan edukasi baru terhadap potensi wisata dan budaya dari Kota Kediri. Oleh karena itu, diusulkan sebuah gagasan interior untuk kantor tersebut yaitu Desain Interior Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Berkonsep Modern dengan Sentuhan Motif Kain Tenun Bandar Khas Kediri.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ulang Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga sebagai kantor yang layak dan dapat meningkatkan performa kerja?
2. Bagaimana menerapkan kebudayaan dan corak yang khas Kota Kediri ke dalam rancangan Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga agar menjadi suatu kantor yang dapat melayani masyarakat dengan baik?
3. Bagaimana menambahkan suatu fungsi baru yaitu sebagai sarana promosi wisata dan budaya Kota Kediri?



1.3 Tujuan Desain

1. Menghasilkan konsep desain interior yang mengakomodasi setiap aktifitas yang ada di dalam kantor.
2. Untuk menambahkan fungsi baru pada kantor sebagai sarana promosi wisata dan budaya.
3. Untuk memasukkan unsur budaya khas Kediri dan membuat kantor yang sesuai dengan branding Kota Kediri yaitu “Harmoni Kediri” dengan tagline “Kota Kediri The Service City”.

1.4 Manfaat Desain

Manfaat yang diharapkan dari perancangan Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga, antara lain :

1. Bagi penulis, untuk memperluas pengetahuan tentang desain interior kantor dan motif – motif khas dari daerah Kediri yang bisa diaplikasikan ke dalam desain interior suatu bangunan.
2. Bagi pengelola / pihak lain, Untuk memberikan informasi dan referensi tentang desain interior sebuah kantor, serta sebagai acuan untuk mengembangkan pelayanan dalam bidang pariwisata.



Halaman sengaja dikosongkan



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Obyek Desain

2.1.1 Pengertian Kantor

Pengertian Kantor Menurut Para Ahli

Ulbert Silalahi

Menurut Ulbert Silalahi, kantor merupakan tempat dilaksanakannya aktivitas atau pun kegiatan ketatausahaan, yaitu berupa unit kerja yang terdiri dari ruangan, peralatan, dan pekerjanya.

Moekijat

Menurut Moekijat, pengertian kantor adalah sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan atau pun mengefisienkan pekerjaan tertentu.

C. Denyer

Menurut C. Denyer, kantor bisa berada di lokasi manapun dan dapat disebut dengan istilah apa pun dimana aktivitas atau pun kegiatan pekerjaan bisa dilaksanakan.

Kantor (dari bahasa Belanda *kantoor*, sendirinya dari bahasa Perancis *comptoir*) adalah sebutan untuk tempat yang digunakan untuk perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin. Kantor bisa hanya berupa suatu kamar atau ruangan kecil maupun bangunan bertingkat tinggi. Kantor sering dibagi kepada dua jenis; kantor yang terbesar dan terpenting biasanya dijadikan kantor pusat, sedangkan kantor-kantor lainnya dinamakan kantor cabang.

Dari penjelasan-penjelasan di atas tersebut, jadi kantor dapat diartikan sebagai bagian organisasi yang menjadi pusat bagi kegiatan administrasi dan pengendalian kegiatan pengolahan data atau informasi.



Tujuan kantor yaitu untuk memberikan sistem pelayanan yang berupa komunikasi dan penyimpanan data serta tempat berkumpulnya orang-orang yang mengerjakan sesuatu untuk mencapai target atau tujuan yang telah di tentukan sebelumnya. Sedangkan Fungsi Kantor diantaranya yaitu untuk menerima informasi, merekam informasi, mengatur informasi, memberikan informasi dan untuk melindungi aset atau harta.

Beberapa unsur-unsur kantor

Adapun unsur-unsur dari kantor, yang diantaranya terdiri dari:

1. Gedung yang terdiri dari bangunan, ruangan-ruangan dan juga perlengkapan lainnya.
2. Personil yang diantaranya terdiri dari seluruh orang yang ada hubungannya dengan organisasi yang terdapat di kantor, misalnya seperti: pimpinan, karyawan dan lain-lain.
3. Peralatan yang terdiri dari alat atau mesin-mesin yang ada di kantor.

Beberapa ciri-ciri kantor

Adapun ciri-ciri dari kantor, yang diantaranya terdiri dari:

1. Sebagai alat untuk menyambung pancaindra dan juga ingatan pimpinan organisasi.
2. Membantu pimpinan dalam merumuskan pekerjaan, metode kerja maupun penyederhanaan sistem manajemen.
3. Membantu administrasi atau tata usaha dalam mencapai targetnya.

Fungsi Kantor

1 Menerima Informasi

Fungsi kantor yang pertama adalah sebagai wadah yang digunakan untuk menerima dan mengumpulkan informasi. Dalam praktinya, setiap pihak terkait yang memiliki kepentingan dalam organisasi /



perusahaan biasanya akan memberikan / melaporkan informasi apapun yang terkait dengan perusahaan secara langsung ke kantor.

2 Memberikan Informasi

Fungsi kantor yang kedua adalah sebagai bagian yang berfungsi sebagai pemberi atau pun penyebar informasi. Ketika sebuah organisasi sudah berkembang dan dikelola oleh banyak personel, maka akses informasi akan lebih sulit untuk disebarkan.

3 Pelindung Aset

Fungsi kantor yang ketiga adalah sebagai tempat atau pun wadah yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan melindungi aset berupa dokumen – dokumen perusahaan / instansi pemilik kantor. Seperti yang kita ketahui bersama, setiap perusahaan atau pun organisasi, pasti memiliki banyak sekali berkas penting yang berbentuk file – file dan dokumen – dokumen. Nah, agar file dan dokumen ini tidak tercecer kemana – mana dan lebih mudah untuk ditemukan, maka seluruh berkas ini biasanya disimpan di dalam brankas kantor.

Bagian-Bagian Kantor

1. Front Office

Salah satu departemen di sebuah kantor yang berada di bagian depan dan merupakan pintu gerbang dari kantor itu sendiri sehingga mudah diketahui dan di hubungi oleh pengunjung.

Peranan Front Office:

1. Sebagai sumbu atau poros dari semua kegiatan kantor
2. Sebagai jantung dari suatu Kantor
3. Sebagai Barometer

Fungsi Front Office:

1. Menyiapkan dan memberikan pelayanan informasi
2. Mengkoordinir pelayanan
3. Mengerjakan laporan dari pengunjung
4. Menangani telephone switch board, fax, dan telegram



2. Back Office

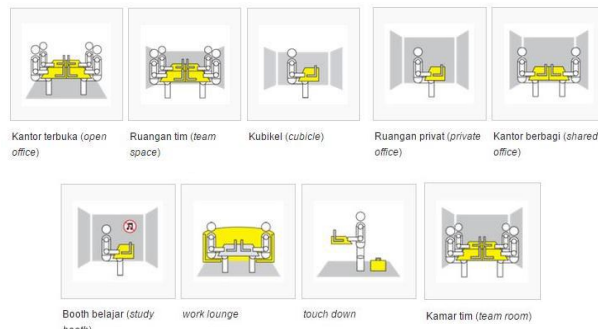
Salah satu departemen yang berisi sekelompok orang yang bertugas mengurus laporan-laporan maupun arsip-arsip kantor, penjualan maupun masalah administrasi dan tidak secara langsung melayani konsumen. Tugas dari back office adalah melanjutkan (follow up) atas suatu transaksi yang dilakukan pengunjung pada front office. Job desk pada Back Office secara umum adalah :

1. Membuat laporan data transaksi.
2. Analisa Kredit
3. Accounting
4. Controlling
5. I.T.System
6. Dan lain-lain yang berhubungan dengan administrasi catat mencatat.

Sistem Layout Perkantoran

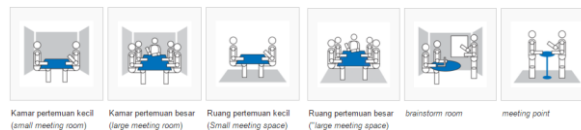
Pada sebuah kantor zoning menjadi bagian terpenting. Menurut buku berjudul Planning Office Space layout kantor terbagi atas beberapa ruang, diantaranya :

1. Ruangan kerja. Ruangan kerja dalam suatu kantor biasanya digunakan untuk melaksanakan pekerjaan kantor yang lazim, seperti : membaca, menulis dan pekerjaan dengan komputer. Ada sembilan jenis generik ruangan kerja, masing-masing mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda.



Gambar 2.1 Jenis-jenis ruangan pada ruangan kerja
Sumber : *Planning Office Spaces*

2. Ruang pertemuan. Ruang pertemuan dalam sebuah kantor biasanya digunakan untuk proses interaktif, dapat berupa percakapan singkat atau pertukaran pendapat brainstorm intensif. Ada enam jenis generik ruangan pertemuan, masing-masing mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda.



Gambar 2.2 Jenis-jenis ruangan pada ruangan pertemuan
Sumber : *Planning Office Spaces*

3. Ruang pendukung. Ruang pendukung dalam suatu kantor biasanya digunakan untuk aktivitas sekunder seperti pengarsipan dokumen atau beristirahat. Ada dua belas jenis generik ruangan pendukung, masing-masing mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda.

Dari beberapa penjelasan mengenai perkantoran dapat disimpulkan bahwa perkantoran adalah suatu sarana yang didalamnya terdapat beberapa orang yang saling berkomunikasi, bekerjasama dalam pembagian tugas untuk mencapai tujuan tertentu.



2.1.2 Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri

Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (DISBUDPARPORA) adalah gabungan dari beberapa jenis dinas. Kombinasi ini tidak semua daerah menerapkannya. Penerapan jenis ini biasanya tergantung potensi dan pelayanan pada daerah tersebut.

Susunan Organisasi Disbudparpora Kota Kediri, meliputi : Kepala dinas, Sekretariat membawahi Sub bagian umum, Sub bagian program; evaluasi dan pelaporan, Sub bagian keuangan. Ada 4 bidang yaitu : Bidang budaya, Bidang pariwisata, Bidang kepemudaan, Bidang olahraga; serta terdapat UPTD.

Visi Disbudparpora Kota Kediri adalah Terwujudnya Kota Kediri Yang Berbudaya Dengan Dukungan Kepariwisata dan Peran Aktif Pemuda Serta Masyarakat Olahraga. Untuk mendukung visi tersebut dirumuskan beberapa visi, antara lain :

1. Mengembangkan dan melestarikan nilai budaya lokal
2. Meningkatkan peran serta masyarakat melalui kelompok-kelompok kesenian
3. Memfasilitasi penyelenggaraan pentas Seni Budaya Daerah
4. Meningkatkan peran serta masyarakat Kepariwisata Daerah
5. Mengembangkan dan mempromosikan daya tarik dan obyek wisata Daerah
6. Meningkatkan kemitraan kepariwisataan
7. Mengadakan diklat guna meningkatkan SDM pemuda
8. Meningkatkan peran serta kepemudaan melalui organisasi
9. Meningkatkan upaya pertumbuhan kewirausahaan dan kecakapan hidup pemuda
10. Meningkatkan kompetisi olahraga
11. Menyelenggarakan olahraga masal yang murah dan mudah dilakukan masyarakat

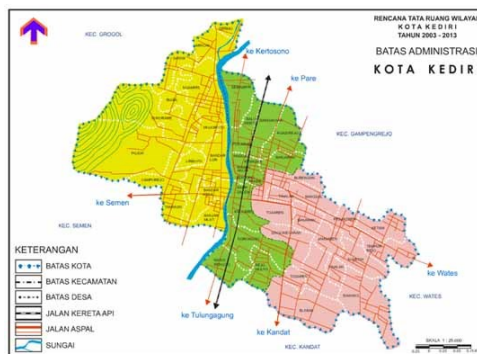


12. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam kegiatan pemasaran olahraga.

Berdasar uraian diatas Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga adalah suatu dinas pemerintahan yang membidangkan empat bidang tersebut. Penggabungan empat bidang itu tergantung dari kebijakan daerah masing-masing. Pemerintah Kota Kediri menerapkan hal tersebut untuk meringkas akses.

2.1.3 Profil dan Sejarah Kota Kediri

Kota Kediri adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terletak 130 km sebelah barat daya Surabaya dan merupakan kota terbesar ketiga di Jawa Timur setelah Surabaya dan Malang menurut jumlah penduduk. Kota Kediri memiliki luas wilayah 63,40 km² dan seluruh wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Kediri. Kota Kediri terbelah oleh sungai Brantas yang membujur dari selatan ke utara sepanjang 7 kilometer.



Gambar 2.3 Peta Wilayah Kota Kediri
Sumber : Wikipedia.org

Luas wilayah Kota Kediri adalah 63,40 km² atau (6.340 ha) dan merupakan kota sedang di Provinsi Jawa Timur. Terletak di daerah yang dilalui Sungai Brantas dan di antara sebuah lembah di kaki gunung berapi, Gunung Wilis dengan tinggi 2552 meter. Kota berpenduduk 312.000 (2012) jiwa ini berjarak ±130 km dari Surabaya, ibu kota provinsi Jawa Timur terletak antara 07°45'-07°55'LS dan 111°05'-



112°3' BT.[6]. Dari aspek topografi, Kota Kediri terletak pada ketinggian rata-rata 67 meter di atas permukaan laut, dengan tingkat kemiringan 0-40%.

Struktur wilayah Kota Kediri terbelah menjadi 2 bagian oleh sungai Brantas, yaitu sebelah timur dan barat sungai. Wilayah dataran rendah terletak di bagian timur sungai, meliputi Kecamatan Kediri dan Kecamatan Pesantren, sedangkan dataran tinggi terletak pada bagian barat sungai yaitu Kecamatan Mojoroto yang mana di bagian barat sungai ini merupakan lahan kurang subur yang sebagian masuk kawasan lereng Gunung Klotok (472 m) dan Gunung Maskumambang (300 m).

Kota Kediri berdiri berdasarkan pada Prasasti Kwak yang ditemukan di Kwak. Atas keteladanan Wka Pu Catura dan sebagai dharmanya, maka ditetapkanlah tanah tegal di Wanua Kwak sebagai sawah pardikan (sima) oleh Raja Mataram, Sri Maharaja Rake Kayuwangi. Seiring dengan perkembangan jaman berkembang pula Wanua Kwak yang hanya sebagai pardikan menjadi suatu komunitas kehidupan yang mempunyai sistem sosio budaya yang teratur pada jamannya hingga menjadi sebuah kerajaan sebesar Kediri dan berjaya pada masanya. Dan berdasarkan pada Prasasti Kwak inilah, tanggal akhirnya 27 Juli 879 dijadikan sebagai Hari Jadi Kota Kediri.

Pemberian anugerah oleh kerajaan terhadap warga wanua Kwak yang salah satu bagian dari wilayahnya ditetapkan sebagai sima dilakukan dengan upacara penetapan sima atau dalam prasasti dikenal dengan upacara manusuk sima. Upacara manusuk sima merupakan upacara resmi yang dilakukan oleh suatu daerah yang mendapat anugerah berupa tanah sima dari kerajaan. Sima memiliki pengertian sebidang tanah yang diberi batas, dibebaskan dari pajak-pajak tertentu dan sejumlah kewajiban oleh raja atau pejabat tinggi. Penetapan sima membawa beberapa perubahan terhadap status tanah dan



pendukungnya. Hal ini disebabkan tanah sima memiliki beberapa keistimewaan, yaitu:

1. Mempunyai kekuatan hukum yang pasti. Biasanya ketetapan ini dituangkan ke dalam sebuah prasasti yang diumumkan pada waktu upacara penetapan sima.
2. Tanah sima berstatus swatantra, artinya para penarik pajak dari kerajaan tidak diperbolehkan menarik pajak di wilayah sima.
3. Tanah sima juga merupakan tanah suci, apalagi jika di atas tanah sima terdapat bangunan suci.
4. Status tanah sima sifatnya tidak terbatas atau berlaku untuk selamanya.

Awal mula Kediri sebagai permukiman perkotaan dimulai ketika Airlangga memindahkan pusat pemerintahan kerajaannya dari Kahuripan ke Dahanapura, menurut Serat Calon Arang. Dahanapura ("Kota Api") selanjutnya lebih dikenal sebagai Daha. Sepeninggal Airlangga, wilayah Medang dibagi menjadi dua: Panjalu di barat dan Janggala di timur. Daha menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Panjalu dan Kahuripan menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Jenggala. Panjalu oleh penulis-penulis periode belakangan juga disebut sebagai Kerajaan Kadiri/Kediri, dengan wilayah kira-kira Kabupaten Kediri sampai Kabupaten Madiun sekarang. Semenjak Kerajaan Tumapel (Singasari) menguat, ibukota Daha diserang dan kota ini menjadi kedudukan raja vazal, yang terus berlanjut hingga Majapahit, Demak, dan Mataram.

Kediri jatuh ke tangan VOC sebagai konsekuensi Geger Pecinan. Jawa Timur pada saat itu dikuasai Cakraningrat IV, adipati Madura yang memihak VOC dan menginginkan bebasnya Madura dari Kasunanan Kartasura. Karena Cakraningrat IV keinginannya ditolak oleh VOC, ia memberontak. Pemberontakannya ini dikalahkan VOC, dibantu Pakubuwana II, sunan Kartasura. Sebagai pembayaran, Kediri



menjadi bagian yang dikuasai VOC. Kekuasaan Belanda atas Kediri terus berlangsung sampai Perang Kemerdekaan Indonesia.



Gambar 2.4 Dealer Chevrolet dan Pontiac di Kediri tahun 1929
Sumber : Wikipedia.org

Perkembangan Kota Kediri menjadi swapraja dimulai ketika diresmikannya Gemeente Kediri pada tanggal 1 April 1906 berdasarkan Staasblad (Lembaran Negara) no. 148 tertanggal 1 Maret 1906. Gemeente ini menjadi tempat kedudukan Residen Kediri dengan sifat pemerintahan otonom terbatas dan mempunyai Gemeente Raad ("Dewan Kota"/DPRD) sebanyak 13 orang, yang terdiri dari delapan orang golongan Eropa dan yang disamakan (Europeanen), empat orang Pribumi (Inlanders) dan satu orang Bangsa Timur Asing. Sebagai tambahan, berdasarkan Staasblad No. 173 tertanggal 13 Maret 1906 ditetapkan anggaran keuangan sebesar f. 15.240 dalam satu tahun. Baru sejak tanggal 1 Nopember 1928 berdasarkan Stbl No. 498 tanggal 1 Januari 1928, Kota Kediri menjadi "Zelfstanding Gemeenteschap" ("kota swapraja" dengan menjadi otonomi penuh).

Berdasar penjelasan diatas, diketahui bahwa Kota Kediri merupakan Kota yang terbentuk dari kerajaan masa lampau yaitu Kerajaan Kediri. Kerajaan tersebut memiliki umur lebih tua dari kerajaan Majapahit. Kota Kediri memiliki banyak potensi di bidang pariwisata terutama dari sektor kuliner dan letak Kota Kediri yang diuntungkan dengan ada diantara daerah-daerah yang memiliki pariwisata alam yang sangat indah.



2.1.4 Pusat Informasi Pariwisata (*Tourism Center*)

Secara etimologi, terdapat beberapa definisi *Tourism Center* yaitu :

1. Menurut World Travel Organisation (W.T.O) definisi Tourism /Kepariwisataan adalah suatu kegiatan perjalanan/bepergian dan menetap disuatu tempat tertentu yang dilakukan oleh seseorang diluar dari tempat-tempat atau lingkungan yang biasa mereka datang dalam kegiatan sehari-hari.
2. Tourism/kepariwisataan menurut TAP MPRS Tahun 1990 adalah kegiatan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberikan hiburan jasmani dan rohani.
3. Center dalam kamus bahasa inggris-indonesia “Center” yang berarti “Pusat, bagian tengah atau pokok” (John M. Echol & Hasan Shadil, 2005:104).

Beberapa definisi diatas dapat ditarik sebuah garis besar tentang definisi Tourism Center, yaitu pusat kegiatan untuk melakukan rencana perjalanan/bepergian disuatu tempat tertentu dalam memberikan hiburan rohani dan jasmani.

Pemaknaan Tourism Center dilihat dari fungsi Tourism Center adalah wadah penyedia informasi wisata, sarana akomodasi wisata meliputi jasa tour wisata, penginapan dan kegiatan event-event pariwisata yang terletak dalam satu kompleks guna memudahkan wisatawan dalam merencanakan dan melakukan kegiatan wisata.



2.2 Kajian Konsep Desain

2.2.1 Pengertian Modern

Sejarah modern, periode modern atau era modern, adalah pendekatan historiografi global untuk jangka waktu setelah era pasca-klasik dalam sejarah Eropa (dikenal sebagai Abad Pertengahan). Sejarah modern dapat lebih dipecah menjadi periode:

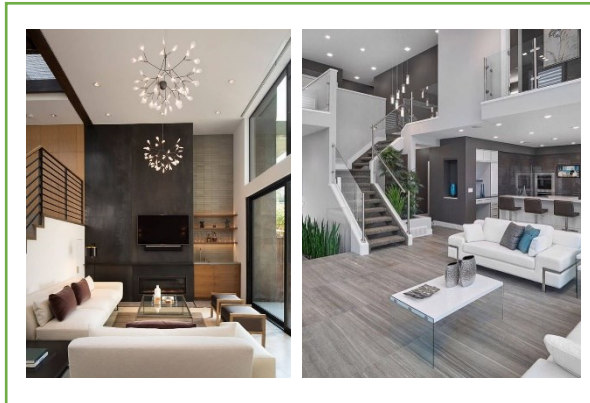
1. Periode modern awal dimulai kira-kira awal abad ke-16; tonggak sejarah penting termasuk Renaisans Eropa dan Age of Discovery.
2. Akhir periode modern dimulai kira-kira pada pertengahan abad ke-18; tonggak sejarah penting termasuk Perang Tujuh Tahun, Revolusi Perancis, Pertama Industri Revolusi, dan Great Divergence. Membutuhkan hampir semua sejarah manusia hingga tahun 1804 untuk populasi dunia yang mencapai 1 miliar; populasi berikutnya berasal lebih dari satu abad kemudian, pada tahun 1927.

Modern dapat dideskripsikan sebagai suatu langgam yang ringkas dan sederhana, dengan sifat yang tidak berlebihan, dan mampu menembus batas budaya serta geografis (international style). Langgam modern sangat berepegangan pada “Form Follows Function” yang artinya bentuk mengikuti fungsi atau dengan kata lain fungsional. Berikut ciri dari modern, antara lain :

1. Satu langgam yang bergaya Internasional karena dapat menembus budaya dan geografis di hampir seluruh negara.
2. Bentuk tertentu yang fungsional berasal dari prinsip “Form Follows Function” menjadi hal yang wajib.
3. Less is more berhubungan dengan kesederhanaan yang artinya semakin sederhana menjadi nilai tambah terhadap bangunan yang berlanggam modern.



4. Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak. Penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien karena dianggap tidak memiliki fungsi, hal ini disebabkan karena dibutuhkan kecepatan dalam membangun setelah berakhirnya perang dunia II.
5. Nihilism yaitu penekanan perancangan suatu bangunan lebih kepada space. Maka desain langgam modern akan selalu polos, simple, dan memiliki bidang-bidang dengan material kaca yang lebar.



Gambar 2.5 Interior Modern

Dapat disimpulkan bahwa modern adalah suatu langgam yang mengutamakan fungsi dalam suatu bangunan. Tanpa melupakan keindahannya modern dapat menjadi indah dengan kesederhanaan dan sisi fungsionalnya yang tinggi.

2.2.2 Studi Bangunan Jawa

Masyarakat Jawa merupakan kelompok masyarakat yang kuat memegang tradisi. Dalam kehidupan modern ini, mereka masih banyak yang menganut filosofi Jawa Kuno. Dasar hakiki kebudayaan Jawa tersebut salah satunya tertuang dalam aturan dan ukuran keindahan arsitektur serta elemen pembentuk ruang, khususnya konsep arsitektur hunian tradisional Jawa.



Bagi masyarakat Jawa, rumah tidak hanya pemenuhan fungsi semata sebagai tempat berlindung, melainkan impresi keyakinan akan kepercayaan, ikatan sosial, ekspresi pribadi dan pemaknaan. Impresi keyakinan ini terejawantahkan dalam tipologi rumah tradisional Jawa; pedoman orientasi arah bangunan rumah tradisional Jawa; pedoman tata letak dan jenis ruang dalam bangunan tradisional Jawa; pedoman jenis material rumah tradisional Jawa; serta sistem konstruksi, ragam hias dan warna rumah tradisional Jawa. Sebagai contoh, bangunan tradisional Jawa memfungsikan ragam hias sebagai elemen estetis, dengan harapan agar penghuninya diberi ketentraman dan kesejukan. Ini merupakan bukti bahwa masyarakat Jawa menanamkan pesan berupa nilai-nilai budaya dalam wujud visual. Bentuk yang hadir menyimpan makna tersendiri.

Berdasarkan tipologi rumah tradisional Jawa, Joglo adalah tipe rumah yang paling besar dan paling lengkap dalam memenuhi kebutuhan ruang pemiliknya. Umumnya digunakan oleh keluarga bangsawan atau keluarga yang memiliki hubungan keluarga dengan pihak Keraton. Rumah Joglo memiliki bentukan arsitektural yang lebih kompleks dibandingkan tipe rumah lain, sehingga pemiliknya identik dengan kelompok masyarakat berstatus sosial tinggi.

Interior Tradisional Jawa adalah salah satu manifestasi produk kebudayaan masyarakat Jawa. Berupa ruang dalam bangunan yang bentuknya sejalan perkembangan ilmu, teknologi dan unsur-unsur geografis setempat. Berangkat dari fungsi estetika dan penyelesaian masalah serta berorientasi pada peningkatan kenyamanan, efisiensi, kualitas sekaligus merupakan cerminan pola kehidupan masyarakat Jawa secara turun temurun. Menurut Hazeu (2007), bangunan hunian tradisional Jawa terdiri dari rumah induk dan rumah tambahan yang terletak di samping dan di belakang rumah induk. Adapun pembagian ruang dalam sebuah rumah induk adalah sebagai berikut :



- 1 Pendhopo berfungsi sebagai tempat berkumpul orang banyak dan menerima tamu. Ruang ini bersifat terbuka. Pemilik rumah cenderung membuat pendhopo berkesan megah dan berwibawa.
- 2 Dalem Agung berfungsi sebagai ruang keluarga yang bersifat pribadi. Bersifat agak tertutup dan memberi kesan tenang, aman dan sejuk. Ruang ini didikung penataan vasfu pumsha mandate suci, suatu persegi empat yang dibagi sembilan persegi kecil.
- 3 Dalem terdiri atas tiga persegi tengah. Pintu dan jendelanya dipasang simetris. Tiga persegi paling belakang membentuk senthong dan tiga persegi muka membentuk paringgitan.
- 4 Senthong merupakan tiga buah kamar yang berjajar. Senthong Kiwo dan Senthong Tengen memiliki pintu berdaun ganda dan memiliki sistem bukaan ruang yang baik. Berfungsi sebagai tempat tidur tuan rumah dan tempat penyimpanan harta benda. Sedangkan Senthong Tengah berfungsi sebagai ruang pemujaan terhadap Dewi Sri. Kondisi ruangan ini gelap tanpa cahaya dari luar.
- 5 Paringgitan bentuknya seperti serambi yang terdiri atas tiga persegi yang menghadap pendhopo. Berfungsi sebagai tempat memainkan kesenian wayang. Suasana ruang remang-remang sehingga menciptakan kesan mistis.
- 6 Tratag merupakan gang di antara pendhopo dan paringgitan.



Gambar 2.6 Layout Rumah Adat Jawa

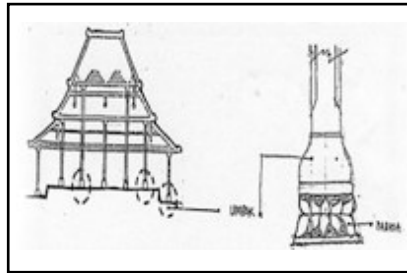


Menurut Prijotomo (2006), struktur bangunan hunian tradisional Jawa adalah sebagai berikut :

- 1 Umpak adalah alas rumah, dibuat dari batu bermotif ragam hias padma yang melambangkan kekuatan. Umpak sendiri merupakan perlambangan dari manusia yang berada di atas permukaan bumi.
- 2 Ceblokan artinya fondasi yang tertanam. Merupakan fondasi yang berakar di dalam tanah.
- 3 Saka Guru adalah 4 tiang utama pada rumah tradisional Jawa yang dipasang berhubungan dengan blandar, pengerat, sunduk dan kili sebagai kuda-kuda saka guru.
- 4 Sunduk Kili adalah balok horizontal sebagai anggota kuda-kuda saka guru, menerima gaya normal dan beban lintang.
- 5 Molo adalah balok bubungan persegi empat yang ditempatkan secara diagonal.
- 6 Ander. Adalah tiang penopang molo pada kuda-kuda.
- 7 Dudur. Adalah jurai luar yang menyangga molo dengan bagian pucuknya.

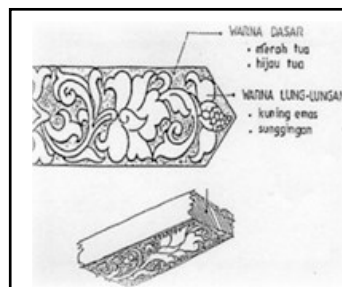
Bangunan hunian tradisional Jawa identik dengan penggunaan ragam hias. Selain berfungsi untuk memberikan keindahan visual, ragam hias diyakini memberikan pengaruh positif bagi yang penghuninya. Ragam hias tradisional Jawa banyak terinspirasi dari flora, fauna dan unsur alam lainnya. Jenis ragam hias yang dapat ditemukan digunakan pada bangunan hunian tradisional Jawa adalah sebagai berikut :

1. Ragam Hias Padma. Berupa ukiran bermotif bunga teratai merah mekar. Melambangkan kesucian, kekuatan, kekokohan yang tidak mudah tergoyahkan oleh segala macam bencana yang menimpa. Biasa digunakan pada umpak dan saka guru.



Gambar 2.7 Padma

2. Ragam Hias Lung-Lungan. Berupa ukiran bermotif batang tumbuhan merambat yang masih muda. Biasanya mengambil gambar bunga melati, daun markisa dan tanaman merambat lainnya. Melambangkan ketentraman, di samping sifat wingit dan angker.



Gambar 2.8 Lung-Lungan

Rumah Jawa memiliki nilai historis dan mempunyai banyak makna didalamnya. Setiap penataan layout memiliki nilai dan tujuannya. Dalam perancangan ini layout tersebut menjadi acuan menata layout dari objek ini, yaitu kantor dan *tourism center*.

2.3 Studi Budaya Kediri

2.3.1 Jaranan

Tari Jaranan adalah kesenian tari tradisional yang dimainkan oleh para penari dengan menaiki kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu. Selain kaya akan nilai seni dan budaya, tarian ini juga sangat kental akan kesan magis dan nilai spiritual.



Tari Jaranan ini merupakan kesenian yang sangat terkenal di Jawa Timur, di beberapa daerah di Jawa Timur kesenian jaranan ini masih tetap hidup dan di lestarikan. Salah satunya adalah kabupaten Kediri yang menjadikan tarian ini sebagai tarian khas di sana.

Sejarah tentang Tari Jaranan ini memiliki beberapa versi cerita yang berbeda. Menurut salah satu cerita legenda yang berkembang di masyarakat, tarian ini menceritakan tentang pernikahan Klono Sewandono dengan Dewi Songgo Langit. Dan penari berkuda pada Tari Jaranan ini menggambarkan tentang rombongan prajurit yang mengiringi boyongan Dewi Songgo Langit dan Klono Sewandono dari Kediri menuju wangker. Tari Jaranan ini merupakan warisan nenek moyang yang masih tetap ada dan berkembang hingga sekarang.

Dalam pertunjukannya, Tari Jaranan ini dilakukan oleh sekelompok penari dengan pakaian prajurit dan menunggangi kuda kepang. Sambil menunggangi kuda tersebut mereka menari dengan gerakan yang dinamis dan selaras dengan music pengiringnya. Selain menari mereka juga memainkan kuda kepang dengan gerakan yang variatif. Dalam pertunjukan Tari Jaranan ini juga diiringi oleh berbagai music gamelan seperti kenong, kendang, gong dan lain - lain.

Dalam pertunjukan Tari Jaranan ini sangat kental akan kesan magis dan nilai spiritualnya. Sehingga tidak jarang pada saat pertunjukan para penari mengalami trance atau kesurupan. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan masyarakat jawa pada jaman dahulu akan roh – roh para leluhur. Sehingga masyarakat menjadikan Tari Jaranan ini sebagai alat komunikasi dengan leluhur mereka.

Dalam Tari Jaranan ini juga terdapat seorang pawang atau yang sering di sebut dengan Gambuh. Gambuh disini bertugas untuk melakukan ritual, berkomunikasi dengan leluhur dan menyembuhkan penari yang kesurupan. Pada saat pertunjukan, sang gambuh membacakan mantra dan memanggil roh leluhur untuk memasuki raga sang penari. Setelah roh tersebut masuk ke raga sang penari maka

penari akan menari tanpa sadarkan diri, karena raga sang penari sudah dikendalikan oleh roh yang memasukinya. Mereka akan menari sambil melakukan berbagai atraksi seperti makan kembang, makan pecahan kaca dan lain - lain. Tanpa merasa sakit mereka melakukan atraksi sambil menari didampingi sang Gambuh. Hal ini lah yang menjadi keunikan dari jaranan. Selain sebagai acara hiburan, tarian ini juga sebagai ritual dan penghormatan terhadap leluhur mereka.



Gambar 2.9 Jaranan (Barongan, Pecut, Jaran Kepang, Pentulan)

Jaranan merupakan kesenian asli dari Kediri. Terdiri dari jaran keping, barongan, celeng, dan pentulan (Ganong). Jaranan menceritakan tentang sayembara untuk mempersunting putri Kediri. Perbedaan jaranan yang ada di Kediri dan yang lainnya adalah adanya pecut gambuh yang biasanya sampai berukuran sangat besar dan tidak sembarang orang bisa memakainya. Bentuk dan motif pada pecut tersebut dapat dijadikan elemen estetis dari interior objek ini.



2.3.2 Panji

Panji merupakan kebudayaan asli dari Kediri. Kebudayaan ini bermula dari cerita dari Panji Asmarabangun. Cerita Panji dapat dikisah-singkatkan sebagai cerita yang berkisar mengenai percintaan Raden Panji Asmarabangun (Inu Kertapati atau Panji Kudawanengpati), putera mahkota kerajaan Jenggala, dengan Dewi Sekartadji (Galuh Candrakirana), puteri kerajaan Panjalu atau Kadiri. Namun jalinan kasih sepasang sejoli ini tidak berjalan mulus, banyak romantika berupa petualangan dan penyamaran hingga Cerita Panji kemudian melahirkan banyak versi dan varian berupa dongeng dan kisah-kisah lainnya. Meski pada akhirnya mereka berhasil menjadi sepasang suami isteri yang memerintah Kerajaan Kadiri, namun berbagai persoalan seakan tak pernah henti menimpa mereka sehingga justru semakin banyak melahirkan cerita-cerita baru lagi.

Menurut arkeolog M. Dwi Cahyono, bahwa yang dimaksud Cerita Panji adalah berbagai kisah dalam beragam ekspresi dengan tokoh sentral Panji. Disebut Cerita Panji karena memiliki pola-pola tertentu, yaitu

1. Tokohnya kekesatriaan.
2. Memiliki pola integrasi-distegrasi-reintegrasi atau ketemu-pisah-ketemu lagi dan mengalami siklus berulang.
3. Ada kesan bermusuhan tetapi bersatu, seperti Romeo Yuliet, ada upaya penyatuan.
4. Ada balada yang segenerasi tapi bisa lintas generasi

Dalam kesenian pertunjukkan cerita panji identik dengan pertunjukan topeng. Bentuk topeng tersebut seperti topeng Malang atau topeng Cirebon, namun terdapat perbedaan di dalamnya yaitu adanya kupluk atau penutup kepala yang bentuknya seperti yang di wayang.



Gambar 2.10 Pertunjukkan Topeng Panji

Kesimpulannya bahwa budaya panji berakar dari adanya cerita rakyat yang kemudian dipertunjukkan dengan cara menggunakan tarian topeng. Motif atau bentuk dari topeng panji tersebut bisa dijadikan inspirasi bentuk dari rancangan ini.

2.3.3 Tenun Ikat Bandar

Menurut Loeber dan Haddon (dalam Kartiwa. 1993) istilah ikat dalam tenun ikat berasal dari kosakata Prof. A. R. Hein pada tahun 1880 dan menjadi istilah dalam Bahasa Belanda, ikatten. Ikatten merujuk pada sebuah proses menyimpul yang dimulai sebelum kain yang akan disimpul dicelupkan kedalam pewarna kain. Proses ini adalah budaya yang mashyur tatkala Indonesia masih berupa kerajaan-kerajaan besar, yang salah satu dari kerajaan besar tersebut adalah kerajaan Kediri.

Budaya tenun ikat ini terus berkembang seiring dengan terus berkembangnya perdagangan dengan saudagar-saudagar dari Madagaskar, China, India, dan Arab. Budaya tenun ikat, yang kemudian menjadi kerajinan batik tenun ikat di Kediri, sempat mengalami masa jaya pada periode 1960-1970. Pada akhir masa 1970-an sampai pada 1980-an, budaya ini kemudian terus meluntur dan sangat sulit untuk bisa berjaya kembali.



Ada dua penjelasan besar yang berusaha untuk menjelaskan sebab musabab kemunduran budaya tenun ikat. Pertama, munculnya kain tenun dan batik tenun ikat hasil dari pabrikasi. Dengan kecepatan produksi yang melebihi mesin ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin), pabrikasi tenun ikat membuat para pengrajin dan pemelihara budaya tenun ikat kalah bersaing. Kedua, kurangnya regenerasi dalam pelestarian budaya tenun ikat. Pada medio 1990, tercatat ada 20-an kelompok pengrajin kerajinan tenun ikat. Namun, dikhawatirkan jumlah ini terus berkurang. Sampai saat ini, desa Bandar Kidul adalah lokasi tetap sentra kerajinan batik tenun ikat di Kota Kediri. Oleh karenanya, desa Bandar Kidul juga mempunyai peran penting sebagai lokasi pelestarian budaya tenun ikat.



Gambar 2.11 Tenun Ikat Bandar

Tenun ikat Bandar merupakan kerajinan tekstil khas Kota Kediri dengan pengambilan motif dan warna yang khas dari Kediri. Motif yang umum yaitu motif segitiga dengan warna ungu tua dan ungu muda. Inspirasi bentuk tersebut dari bentukan dedaunan.

2.4 Studi Pemandangan

2.4.1 *Tourism Center* San Fransisco

Sebagai studi pemandangan saya memilih *tourism center* San Fransisco yang berada di Amerika. *Tourism center* San Fransisco merupakan salah satu contoh fasilitas tourism yang sangat baik.



Ditunjang dengan beberapa fasilitas yang ada didalamnya, antara lain :
Resepsionis, pusat layanan informasi, informasi potensi wisata suatu wilayah, tempat berbagai brosur dan pamflet.



Gambar 2.12 Interior *Tourism Center* San Fransisco

Sumber : <http://www.sftravel.com/visitor-information-center>



Gambar 2.13 Panel Pamflet dan Brosur *Tourism Center* San Fransisco

Sumber : <http://www.sftravel.com/visitor-information-center>



Gambar 2.14 Tourism Center San Fransisco

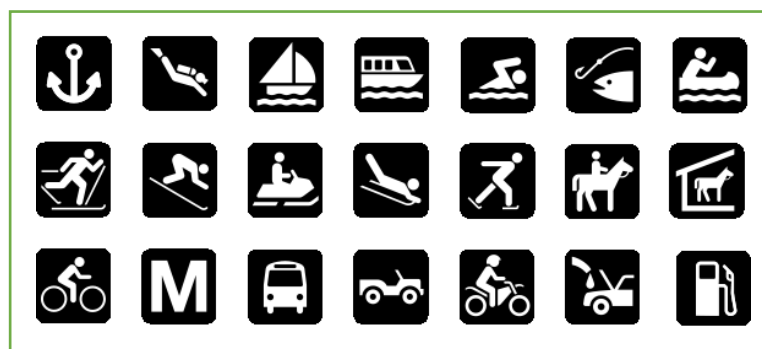
Sumber : <http://www.sftravel.com/visitor-information-center>

Tourism center adalah tempat promosi wisata dan pusat informasi wisata. Di dalamnya terdapat layanan tours, reservasi hotel, trip planning, serta informasi tempat wisata yang bisa dikunjungi.

2.5 Studi Piktogram dan *Signage*

2.5.1 Pengertian Piktogram

Piktogram adalah suatu ideogram yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai/meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya. Tanda atau gambar yang termasuk piktogram disebut piktograf. Contoh suatu piktograf meliputi gambar-gambar kuno dan lukisan prasejarah yang ditemukan dalam dinding gua. Piktograf juga digunakan dalam menulis dan sistem grafis.



Gambar 2.15 Contoh Piktogram



Penggunaan piktogram atau petunjuk yang berupa ikon-ikon visual dapat mempermudah para pengunjung atau pengelola dalam menerima suatu petunjuk. Petunjuk ini harus diletakkan pada tempat yang strategis agar memperoleh pengaruh yang maksimal.

2.5.2 Pengertian *Signage*

Kata *signage* berasal dari kata *sign*. *Sign* sebagai kata benda memiliki arti yang cukup luas karena memiliki arti yang berbeda-beda tergantung pada ruang lingkupnya. Beberapa arti *sign* antara lain, (Rini Suryantini, 2001) :

1. Sebuah tampilan publik atau sebuah pesan
2. Sebuah persepsi yang mengindikasikan sesuatu sebagai petunjuk yang terlihat bahwa sesuatu telah terjadi
3. Tingkah laku atau gerakan sebagai bahasa isyarat

Secara umum, *signage* berarti segala macam bentuk komunikasi yang mengandung sebuah pesan. Sebuah *signage* tidak terbatas pada kata-kata namun juga termasuk gambar, gerakan, bau, rasa, tekstur, dan suara, atau dengan kata lain segala macam cara bagaimana sebuah informasi dapat disampaikan atau diekspresikan oleh makhluk hidup. *Signage* menurut *Oxford Advance Learner Dictionary of Current English* adalah sebuah kata atau kata-kata, desain dan lain-lain pada sebuah papan atau lempengan untuk memberikan peringatan atau untuk mengarahkan seseorang menuju sesuatu. Menurut Lawrence K. Frank, arti *signage* adalah pesan atau informasi yang muncul secara berturut-turut atau teratur dalam hubungannya dengan tanda-tanda yang penting dan menimbulkan respon manusia.

Berikut ini merupakan tipe- tipe dalam *signage*, antara lain :

- 1 *Banner signs*, terbuat dari material yang ringan seperti kain, kertas, dan plastik yang tidak kaku. Tipe ini biasanya digunakan sebagai pemberitahuan sementara dari sebuah acara.



- 2 *Canopy signs*, dipasang di suatu permukaan seperti misalnya tembok atau tiang, dan sebagainya. Jika *signage* tergantung di bawah kanopi, maka disebut dengan *undercanopy signs* umumnya harus berukuran kecil.
- 3 *Changeable-copy signs* adalah *signage* yang memungkinkan tulisan yang tertulis di atas, *signage* tersebut dapat diubah-ubah secara manual seperti message board di suatu hotel atau restoran.
- 4 *Electronic message center*, menampilkan pesan pada sebuah layar elektronik yang dapat diubah-ubah secara cepat dan efisien.
- 5 *Floor signs*, merupakan *signage* yang dilukis atau dipasang di atas lantai. Biasanya berupa tulisan atau simbol. Terkadang terlalu susah untuk dibaca dengan jelas, namun tetap memiliki keuntungan yaitu memiliki daya tarik artistik dan keefektifitasan dalam menuntun manusia menuju sebuah lokasi yang sulit untuk ditemukan.
- 6 *Free-standing signs* tidak terpasang pada bangunan. Biasanya disangga oleh satu atau dua tiang, berdiri tegak terkait dengan tanah atau lantai.
- 7 *Projecting signs*, dipasang pada tembok dan biasanya memiliki dua sisi sehingga dapat dibaca dari dua arah yang berlawanan sekaligus.
- 8 *Roof signs*, didirikan di atas garis atap dari sebuah bangunan. Pemasangan *signage* dengan cara ini paling sesuai bila ditujukan untuk pengendara kendaraan bermotor.
- 9 *Suspended signs*, biasanya digunakan untuk *interior sign*. *Signage* seperti ini biasanya digantung dilangit-langit dengan rantai, kawat, senar, atau material lainnya. Jika diposisikan di tempat-tempat strategis sepanjang perjalanan menuju suatu tempat maka *signage* ini akan menjadi lebih efektif jika dibandingkan dengan *wall signs*. *Suspended signs* juga umumnya digunakan di tempat-tempat dimana *wall signs* dan



free-standing signs tidak akan berintegrasi dengan desain arsitektural sebuah bangunan.

10 *Wall signs*, berfungsi sebagai *exterior signs* maupun interior signs. *Signage* ini terpasang paralel dengan tembok sebuah bangunan, muncul tidak lebih dari 18 inch. *Signage* ini hanya memiliki satu sisi saja dan umumnya berbentuk persegi empat.

11 *Windows signs*, ditempatkan didalam jendela dengan tujuan supaya dapat dilihat dari arah luar. *Signage* ini harus jelas dan mampu dibaca dengan mudah.

2.5.3 Tujuan *Signage*

Tujuan *signage* adalah untuk menghadirkan informasi secara konsisten sehingga individu akan belajar untuk melihat pada beberapa tempat tertentu, untuk mengenalinya dengan mudah dan mengikuti dengan rasa percaya diri. Secara umum, seseorang membutuhkan informasi pada tempat yang bercabang, pada tempat masuk dan keluar, sepanjang koridor dan persimpangan, tangga, lift, dan tempat lainnya. Selain itu juga merupakan hal yang sangat membantu bila sebuah informasi dipasang secara berulang di tempat yang berbeda untuk benar-benar meyakinkan seseorang menangani kebenaran informasi atau pilihan yang ditempuh atau dengan kata lain individu tersebut berada dalam jalur yang benar. *Signage* memiliki beberapa fungsi penting bagi manusia, yaitu diantaranya :

- 1 Sebagai alat untuk membantu manusia dengan cara mengarahkan, mengidentifikasi ruang atau struktur dan memberi informasi manusia dalam melakukan kegiatan dalam suatu ruang.
- 2 Memperkuat kualitas lingkungan secara visual.
- 3 Melindungi kepentingan umum.



Penggunaan *signage* sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain harus mempertimbangkan berbagai aspek yang membuat keberadaannya dapat disadari dan dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aspek-aspek yang sudah seharusnya menjadi syarat *signage* yang baik adalah Pertama, tingkat kemudahan bagaimana *signage* dapat dilihat oleh manusia. Hal-hal yang mendukung antara lain penempatan, penggunaan warna dan material, bentuk, pemasangan, peletakan kumpulan *sign* yang teratur dan sebagainya yang berkaitan dengan *signage* secara keseluruhan.

Kedua, informasi yang ditunjukkan oleh signage tersebut dapat dimengerti. Hal ini tergantung dari konstruksi kalimat signage dapat dimengerti atau tidak, dan isi kalimat tersebut. Ketiga, dapat dibaca secara jelas seperti kemampuan sebuah kata utama muncul dan mencolok atau menarik perhatian dibandingkan backgroundnya. Hal ini tergantung pada format penyampaian informasinya, seperti *typeface* (karakter huruf) atau jenis font yang berbeda-beda dalam penulisannya, dan lain sebagainya.



Gambar 2.16 Contoh Signage Pada Suatu Bangunan

Signage adalah suatu petunjuk informasi yang biasanya dipasang di suatu papan yang memuat berbagai macam informasi dan petunjuk. Selain itu, dapat juga berfungsi sebagai display dari tulisan dan gambar



yang merupakan penjelasan dari suatu potensi, contohnya : display tentang potensi pariwisata suatu daerah.

2.6 Studi Komunikasi Promosi

Komunikasi pemasaran atau promosi (*marketing communication*) adalah sarana di mana perusahaan berusaha menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen secara langsung maupun tidak langsung tentang produk dan merek yang dijual. Komunikasi pemasaran mempresentasikan "suara" perusahaan dan mereknya serta merupakan sarana di mana perusahaan dapat membuat dialog dan membangun hubungan dengan konsumen.

Komunikasi pemasaran bagi konsumen, dapat memberitahu atau memperlihatkan kepada konsumen tentang bagaimana dan mengapa suatu produk digunakan, oleh orang macam apa, serta di mana dan kapan. Komunikasi pemasaran berkontribusi pada ekuitas merek dengan menanamkan merek dalam ingatan dan menciptakan citra merek serta mendorong penjualan dan bahkan mempengaruhi nilai pemegang saham.

Dua unsur pokok dalam komunikasi pemasaran, yaitu :

Komunikasi : Proses di mana pemikiran dan pemahaman disampaikan antar individu, atau antar organisasi dengan individu. Komunikasi sebagai proses penyampaian pesan yang merupakan gagasan atau informasi pengirim melalui suatu media kepada penerima agar mampu memahami maksud pengirim.

Pemasaran : Sekumpulan kegiatan di mana perusahaan atau organisasi lainnya mentransfer nilai-nilai (pertukaran) tentang informasi produk, jasa dan ide antara mereka dengan pelanggannya.

Bauran komunikasi pemasaran terdiri dari delapan model komunikasi utama, yaitu:

1. Iklan : Adalah struktur informasi dan susunan komunikasi non personal yang dibiayai dan bersifat persuasif dan promosi tentang produk, jasa



atau ide oleh sponsor yang teridentifikasi melalui berbagai macam media.

2. Promosi penjualan : Berbagai insentif jangka pendek untuk mendorong percobaan atau pembelian produk atau jasa.
3. Acara dan pengalaman : Kegiatan dan program yang disponsori perusahaan yang dirancang untuk menciptakan interaksi harian atau interaksi yang berhubungan dengan merek tertentu.
4. Hubungan masyarakat dan publisitas : Beragam program yang dirancang untuk mempromosikan atau melindungi citra perusahaan atau produk individunya.
5. Pemasaran langsung : Penggunaan surat, telepon, faksimile, e-mail, atau internet untuk berkomunikasi secara langsung dengan atau meminta respon atau dialog dari pelanggan.
6. Pemasaran interaktif : Kegiatan dan program online yang dirancang untuk melibatkan pelanggan dan secara langsung atau tidak langsung meningkatkan kesadaran, memperbaiki citra, dan menciptakan penjualan produk dan jasa.
7. Pemasaran dari mulut ke mulut : Komunikasi lisan, tertulis, dan elektronik antarmasyarakat yang berhubungan dengan keunggulan atau pengalaman membeli atau menggunakan produk atau jasa.
8. Penjualan personal : Interaksi tatap muka dengan satu atau lebih pembeli prospektif untuk tujuan melakukan presentasi, menjawab pertanyaan, dan pengadaan pesanan.

2.7 Studi User Interface

Antarmuka Pemakai (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pemakai (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.



User Interface, berfungsi untuk menginputkan pengetahuan baru ke dalam basis pengetahuan sistem pakar (ES), menampilkan penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakaian sistem secara menyeluruh sehingga pengguna mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. Yang terpenting dalam membangun *user interface* adalah kemudahan dalam memakai/menjalankan sistem, interaktif, komunikatif, sedangkan kesulitan dalam mengembangkan/membangun suatu program jangan terlalu diperlihatkan. Berikut tujuan dari antar muka pengguna

1. Menyesuaikan antar muka pengguna dengan tugas.
2. Membuat antar muka pengguna menjadi efisien.
3. Memberikan arus balik yang tepat kepada pengguna.
4. Memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dimanfaatkan.
5. Memperbaiki produktivitas dari pengetahuan pegawai.

User interface dimaksudkan untuk mempermudah pengunjung dan pengguna perangkat tersebut dapat cepat memahami informasi yang diberikan oleh pengelola perangkat tersebut. Dalam hal ini *user interface* akan dimasukkan di dalam perangkat *digital* yang ada didalam tourism center yaitu monitor/tv, layar interaktif, dsb.

2.8 Studi Anthropometri dan Ergonomi

Antropometri berasal dari anthro yang memiliki arti manusia, dan metri yang memiliki arti ukuran. Secara garis besar, antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak. Menurut Wignjosoebroto, antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan lain sebagainya.⁴ Data antropometri digunakan untuk berbagai keperluan, seperti perancangan area bekerja, fasilitas area kerja, dan mendesain sebuah produk



agar diperoleh ukuran-ukuran yang sesuai dan layak dengan dimensi anggota tubuh manusia yang akan menggunakannya.

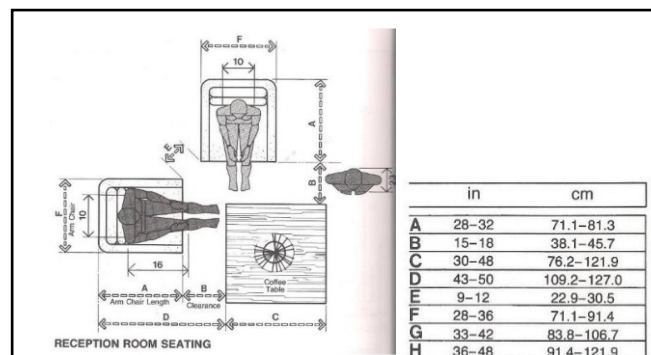
Tujuan pendekatan antropometri agar terjadi keserasian antara manusia dengan system kerja (man-machine system), sehingga menjadikan tenaga kerja dapat bekerja secara nyaman, baik dan efisien. Karena antropometri merupakan bidang ilmu yang berhubungan dengan dimensi tubuh manusia, maka dimensi-dimensi ini dibagi menjadi kelompok statistika dan ukuran persentil. Manusia pada umumnya akan berbeda-beda dalam hal bentuk dan dimensi ukuran tubuhnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia antara lain:

1. Umur.
2. Jenis kelamin.
3. Suku bangsa dan jenis pekerjaan atau latihan.
4. Posisi Tubuh (*posture*).

Adapun tiga kelas pengukurannya adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran tingkat keterampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas, contohnya mempelajari performansi seseorang.
2. Pengukuran jangkauan ruang yang dibutuhkan saat bekerja.
3. Pengukuran variabilitas kerja.

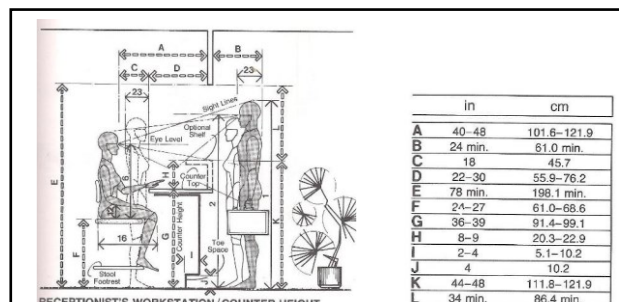
2.8.1 Area Tourism Center



Gambar 2.17 Antropometri Lounge
Sumber : Buku Human Dimension

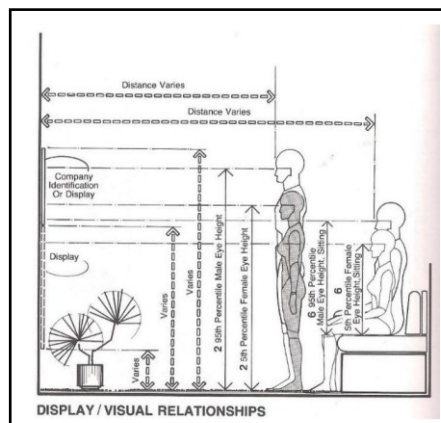


Gambar diatas merupakan antropometri dari salah satu area di tourism center yaitu ruang tunggu dan lounge, dimana jarak antara kursi dan meja yang ergonomis 38,1 - 45,7 cm dan jarak antar sofa 22,9 – 30,5 cm, dan panjang meja standar yaitu 76,2 – 121,9 cm. Sedangkan untuk panjang sofa agar duduk nyaman adalah 71,1 – 81,3 cm, dan lebar sofa untuk satu orang adalah 71,1 - 91,4 cm.



Gambar 2.18 Antropometri Lobi
Sumber : Buku Human Dimension

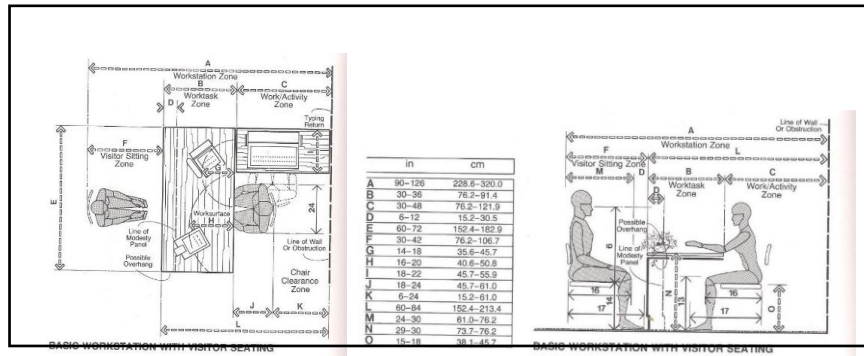
Gambar selanjutnya merupakan antropometri dari lobi, dimana tinggi meja lobi yang ergonomis 111,8 – 121,9 cm dan tinggi kursi 61,0 – 68,6 cm. Sedangkan lebar meja lobi 55,9 – 76,2 cm.



Gambar 2.19 Antropometri Galeri
Sumber : Buku Human Dimension



2.8.2 Area Kantor



Gambar 2.20 Antropometri Kantor
Sumber : Buku Human Dimension

Gambar tersebut merupakan gambar tampak atas dan samping dari antropometri meja kantor, dimana tinggi meja kantor yang ergonomis 73,7 – 76,2 cm dan tinggi kursi 38,1 – 45,7 cm. Sedangkan panjang meja 152,4 – 182,9 cm dan lebar meja 76,2 – 91,4 cm.

2.9 Studi City Branding

Pemasaran sebuah kota, daerah, dan negara telah menjadi sangat dinamis, kompetitif, dan penting dewasa ini. Dalam keadaan ini, para pemimpin pasar telah mencitrakan dirinya sendiri agar lebih menonjol daripada kompetitor mereka. Kota, daerah, dan negara menemukan bahwa gambaran yang baik dan implementasi penuh dari *brand strategy* memberikan banyak manfaat dan keuntungan.

Lokasi geografis, seperti produk dan personal, juga dapat dijadikan acuan untuk membuat brand dengan menciptakan dan mengkomunikasikan identitas bagi suatu lokasi yang bersangkutan. Kota, negara bagian, dan negara masa kini telah aktif dikampanyekan melalui periklanan, direct mail, dan perangkat komunikasi lainnya. (Keller, 2003, h.40).

City branding dapat dikatakan sebagai strategi dari suatu negara atau daerah untuk membuat *positioning* yang kuat didalam benak target pasar mereka, seperti layaknya *positioning* sebuah produk atau jasa, sehingga negara



dan daerah tersebut dapat dikenal secara luas diseluruh dunia. Harahap (dalam Gustiawan, 2011). Berdasarkan definisi *city branding* di atas, *City branding* dapat diartikan sebagai sebuah proses pembentukan merek kota atau suatu daerah agar dikenal oleh target pasar (*investor, tourist, talent, event*) kota tersebut dengan menggunakan ikon, slogan, eksibisi, serta *positioning* yang baik, dalam berbagai bentuk media promosi.

Sebuah *city branding* bukan hanya sebuah slogan atau kampanye promosi, akan tetapi suatu gambaran dari pikiran, perasaan, asosiasi dan ekspektasi yang datang dari benak seseorang ketika seseorang tersebut melihat atau mendengar sebuah nama, logo, produk layanan, event, ataupun berbagai simbol dan rancangan yang menggambarkannya.

2.9.1 Syarat *City Branding*

Menurut Sugiarsono (2009) dalam membuat sebuah *city branding*, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi, diantaranya:

1. *Attributes: Do they express a city's brand character, affinity, style, and personality?* (menggambarkan sebuah karakter, daya tarik, gaya dan personalitas kota)
2. *Message: Do they tell a story in a clever, fun, and memorable way?* (menggambarkan sebuah cerita secara pintar, menyenangkan dan mudah atau selalu diingat)
3. *Differentiation: Are they unique and original?* (unik dan berbeda dari kota-kota yang lain)
4. *Ambassadorship: Do they inspire you to visit there, live there, or learn more?* (Menginspirasi orang untuk datang dan ingin tinggal di kota tersebut)

2.9.2 Tujuan *City Branding*

Alasan logis melakukan *City branding* menurut Handito, (dalam Sugiarsono, 2009):

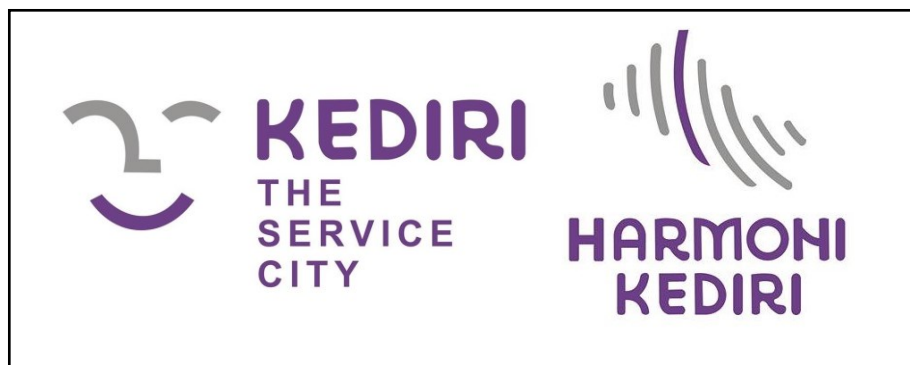
1. Memperkenalkan kota/ daerah lebih dalam
2. Memperbaiki citra



3. Menarik wisatawan asing dan domestik
4. Menarik minat investor untuk berinvestasi
5. Meningkatkan perdagangan

2.9.3 *City Branding* Kota Kediri

City branding ini mulai diperkenalkan ke publik pada april 2016 “Kediri *The Service City*” adalah branding terbaru. *City branding* ini dipilih karena hal ini bukanlah hal yang asing di Kota Kediri. Sejak era kerajaan, Kediri merupakan pusat keramaian. Pada tahun 1527-1830, Kediri juga memiliki hubungan dagang dengan Arab, Cina, Malaka dan daerah-daerah di Nusantara. Kemudian pada era kolonialisme Belanda, Kediri berkembang menjadi daerah industri gula. Hal ini berlanjut pada masa kemerdekaan, dengan berdirinya PT. Gudang Garam, industri tetap menjadi napas perekonomian Kota Kediri.



Gambar 2.21 Logo City Branding Kota Kediri

Kediri *The Service City* mengambil tagline “Harmoni Kediri”. Harmoni Kediri adalah suatu wujud terciptanya keharmonisan pada masyarakat Kota Kediri yang tersinergi untuk memajukan Kota Kediri. Harmoni Kediri *The Service City* sendiri didukung beberapa program baru seperti : semarakkan kota, segarkan kota, layanan publik 360 derajat, iklim investasi dan rencana tata ruang wilayah. beberapa program itu memiliki elemen - elemen yang sangat bermanfaat untuk pembangunan Kota Kediri menjadi lebih baik.



2.10 Studi Pencahayaan

Sumber cahaya menurut sumber cahaya dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Pencahayaan Alami, yaitu sistem pencahayaan dengan pemanfaatan sumber cahaya matahari yang langsung masuk kedalam suatu bangunan melalui bukaan atau elemen pembentuk ruang lainnya.
2. Pencahayaan Buatan, merupakan sistem pencahayaan dengan pemanfaatan sumber cahaya buatan seperti lampu.

Ada dua jenis pencahayaan dalam ruangan antara lain :

1. *Daylight*

Pencahayaan di tempat kerja sebaiknya diatur agar karyawan nyaman dan sehat. Bila memungkinkan hemat energi akan lebih baik lagi. Penggunaan *daylight* merupakan pilihan tepat untuk konsep tersebut, selain meringankan tagihan listrik juga cahaya matahari lebih menyehatkan. Namun pencahayaan ini memiliki kekurangan yaitu apabila malam datang, cahaya ini tidak dapat dimanfaatkan, butuh konsep yang khusus agar penggunaan *daylight* pada bangunan menjadi maksimal.

2. *Artificial Light*

General Light adalah Lampu yang berfungsi untuk menerangi ruangan secara keseluruhan. *Task Light* adalah Lampu yang berfungsi untuk menerangi kegiatan secara khusus. Misalnya, lampu pada meja kerja, lampu baca dan lain – lain. *Decorative Light* adalah Lampu yang berfungsi untuk memberikan kesan estetik pada suatu ruangan.

2.11 Studi Penghawaan

Sumber Penghawaan dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

1. Penghawaan alami

Penghawaan alami adalah penghawaan dengan menggunakan seoptimal mungkin kondisi alam, dalam hal ini berkaitan dengan



lubang masuk dan keluar pada suatu ruangan. Aliran udara bertambah cepat jika lubang masuknya lebih kecil daripada lubang keluarnya (D.K. Ching, 1987:242)

2. Penghawaan buatan

Exhauster (sistem penggerak udara dalam bentuk kipas angin) dan AC (sistem ventilasi buatan dengan pengaturan temperatur Pamudji Suptandar, 1982:85). Suhu optimal AC apabila digunakan untuk beraktivitas kerja yaitu 25,6°C dan nilai kelembapan sebesar 45%.

2.12 Studi Warna pada Desain

Pemilihan warna pada ruangan memberikan pengaruh pada emosi, hal ini ditemukan oleh Leonardo da Vinci pada abad ke-15 merupakan warna yang fundamental dan biasa disebut dengan warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, biru, hitam dan putih. Menurut Hideaki Chijiwa, klasifikasi warna-warna lain adalah sebagai berikut:

1. Warna Hangat: merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna merah ke kuning.
2. Warna Sejuk: Dalam lingkaran warna hijau ke ungu melalui biru.
3. Warna Tegas: biru, merah, kuning, hitam.
4. Warna Tua: warna yang mendekati warna hitam.
5. Warna Muda: warna yang mendekati warna putih.
6. Warna Tenggelam: semua warna dengan campuran warna abu abu.

Dari beberapa penjelasan diatas, ditarik kesimpulan bahwa penerapan warna pada suatu ruang harus disesuaikan dengan citra sebuah ruang tersebut. Hal ini diupayakan agar tercipta harmonisasi dari perasaan emosi pengguna dan ruangan.



2.13 Studi Sirkulasi

2.13.1 Organisasi Ruang

Pada saat menghadapi struktur yang sudah ada, ruang yang tersedia biasanya memberikan beberapa indikasi seperti bagaimana ruang tersebut. Jalan masuk ke suatu ruang dapat membentuk pola sirkulasi yang membagi ruang menjadi zona tertentu. Organisasi ruang terbagi berdasarkan pola sirkulasi. Sirkulasi dibagi menjadi tiga yaitu sirkulasi pengunjung, pengelola dan karyawan. Adapun beberapa jenis organisasi ruang penggunaannya tergantung pada tuntutan program dari bangunan tersebut, dengan memperhatikan faktor-faktor pengelompokkan fungsi ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Beberapa jenis organisasi ruang yang penggunaannya tergantung pada tuntutan program dari bangunan tersebut dengan memperhatikan faktor-faktor yang meliputi pengelompokkan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian antar ruang, pencahayaan dan arah pandang.

Pencapaian dari ruang luar ke ruang dalam hendaknya mempunyai identitas yang jelas, dan pencapaian semacam ini bisa berhubungan erat dengan sistem organisasi ruang seperti yang disimpulkan sebagai berikut :

- i. Kegiatan manusia sebagian besar dilakukan di dalam ruang maka faktor yang sangat penting adalah perancangan sirkulasi dalam ruang
- ii. Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadi didalamnya dan ini akan mempengaruhi dimensi dalam ruang, ukuran, sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu-pintu
- iii. Dimensi suatu ruang selain ditentukan oleh aktifitas manusia juga dipengaruhi oleh skala dan proporsi
- iv. Modul dalam perancangan ruang dan bangunan merupakan faktor yang utama. Ada beberapa modul yaitu modul dasar, modul manusia, modul fungsi, sub modul, perencanaan, multi modul dan faktor yang mempengaruhi modul adalah bahan bangunan dan teknik pelaksanaan



- v. Pencapaian ruang luar dan ruang dalam hendaknya diberi identitas yang jelas

2.13.2 Zoning

Sonasi atau *zoning* diartikan sebagai penetapan daerah berdasarkan atas lima kelompok utama yaitu *public area*, *semi public area*, *privat area*, *service area* dan *circulation area*. Terdapat dua hal utama dalam penataan dan pendaerahan suatu ruang yaitu, penataan dari tiap unit dengan penyatuan tugas sejenis, dan berurutan sesuai alur kerja guna pencapaian efisiensi kerja dan pemanfaatan ruang.

2.13.3 Sirkulasi

Sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu di dalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran bagian itu sendiri, yang berhubungan dengan penghayatan obyek di dalam ruang. Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya. Dikaitkan dengan pendapat para ahli, bahwa sirkulasi adalah pengarah dan penunjuk jalan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Pengaruh sirkulasi akan memberi kesan langsung kepada pengunjung terhadap fungsi ruang.

2.13.4 Ruang

Ruang dibagi menurut kepentingan dari aktivitasnya, yaitu :

- i. Ruang publik, yang sifatnya terbuka dan umum
- ii. Ruang semi publik, yang sifatnya agak terbuka
- iii. Ruang privat, yang sifatnya tertutup, terbatas aktivitas tertentu saja
- iv. Ruang sirkulasi, merupakan ruang yang aman untuk aktivitas dalam melakukan kegiatan dimana ruang ini berupa area kosong untuk berjalan



Untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik dalam penataan interior adalah dengan memperhatikan unsur keselarasan antara manusia sebagai pelaku aktivitas di dalam ruang. Ruang gerak disesuaikan dengan aktivitas rutin yang terjadi dan penataan fasilitas harus membentuk keharmonisan dengan tuntutan ruang yang sesuai dan indah. Penataan ruang harus dapat menampung segala pekerjaan dan fleksibel dalam perubahan. Unsur keindahan yang tidak dapat lepas dari setiap perancangan, suatu desain interior tidak dapat dipisahkan dari bentuk arsitekturnya, keduanya berdasarkan atas susunan penataan, keselarasan, keseimbangan dalam gerak simetris, konstruksi, dan faktor-faktor lainnya dengan penyelesaian unsur dekorasi.

Mendesain suatu ruang hendaknya dibentuk sesuai dengan karakter ruang dalam memenuhi kebutuhan aktivitas yang dilakukan oleh si pelaku aktivitas atau si pemakai ruang. Untuk mendesain ruang sebaiknya diketahui prinsip-prinsip penataan ruang seperti:

- i. Proporsi, yaitu perbandingan antara besaran ruangan mengisi ruang sehingga penataan bisa diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh si pemakai aktivitas
- ii. Komposisi, yaitu suasana dalam pengaturan antara suatu benda dengan benda yang lainnya
- iii. *Balance* atau keseimbangan, yaitu dicapainya suatu ruang antara satu bidang dengan bidang yang lainnya. Keseimbangan dibagi menjadi dua bagian yaitu keseimbangan simetris, dimana antara satu bidang dengan bidang yang lainnya sama, keseimbangan asimetris, merupakan keseimbangan antara satu dengan yang lainnya tetap sama bila dibagi dua memotong tidak sama persis
- iv. Irama, gunanya untuk tidak merasa jenuh bila berdiam di dalam ruang, dicapai dengan memberi alur penataan yang tidak membosankan
- v. Harmoni, keselarasan dari pengaturan benda-benda dalam ruang terhadap ruang dan benda itu sendiri



- vi. Kontras, suatu penekanan tertentu pada penataan ruang yang akan menjadi perhatian (*center of interest*)
- vii. Aksens, penyelesaian dari kontras agar perhatian dapat tertuju pada suatu dari seluruh penataan yang ada dengan membuat kesatuan dalam penataan

2.13.5 Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang adalah struktur wadah ruang kegiatan diidentifikasi sebagai lantai, dinding, dan langit-langit / plafon yang menjadi satu kesatuan struktur dalam sehari-hari. Elemen pembentuk ruang terdiri dari :

i. Lantai

Selain berfungsi sebagai penutup ruang bagian bawah, pada sebuah ruang lantai juga berfungsi sebagai pendukung beban dan benda-benda yang ada di atasnya seperti perabot serta manusia sebagai aktivitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalu lalang di atasnya.

ii. Dinding

Dinding–dinding bangunan dari segi fisika bangunan memiliki fungsi antara lain :

- A. Fungsi pemikul beban di atasnya, dinding harus kuat bertahan terhadap 3 kekuatan pokok yaitu tekanan horisotal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban vertikal tersebut
- B. Fungsi penutup atau pembatas ruangan, pembatasan menyangkut penglihatan, sehingga manusia terlindung dari pandangan langsung, biasanya berhubungan dengan kepentingan–kepentingan pribadi atau khusus.



Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit. Secara arsitektural, kaca dianggap dapat menghasilkan efek tertentu yang dapat memanipulasi perasaan dan penglihatan manusia. Hal tersebut disebabkan oleh sifat visualisasinya yang bening transparan dan dapat merefleksikan cahaya.

Kaca tampil sebagai elemen yang dapat memberikan kesan modern pada dinding bangunan. Penggunaan kaca sebagai dinding pada ruangan sebaiknya menggunakan kaca jenis *tempered laminated* agar memiliki daya tahan terhadap benturan sehingga tidak membahayakan keselamatan civitas di dalamnya. Pada ruang yang bersifat private, sebaiknya digunakan kaca yang tidak tembus pandang seperti *sandblast glass*, maupun kaca dekoratif. Manfaat penggunaan material kaca sebagai dinding yaitu :

- A. Merefleksikan dan meneruskan sinar dan membantu mengurangi kelembapan udara
- B. Membantu meringankan beban struktur
- C. Menciptakan batasan fisik yang masih dapat dijangkau secara visual
- D. Sebagai sarana menciptakan ilusi ruang menjadi semakin luas
- E. Sebagai sarana memasukkan unsur ruang luar ke dalam bangunan
- F. Menciptakan efek ringan pada bangunan secara psikologis
- G. Menciptakan kesan modern dan futuristik pada bangunan

Penggunaan dinding kaca pada fasade bangunan selain berfungsi menambah nilai estetis juga memberi kesan ramah dan mengundang orang untuk masuk. Dinding fasad yang terkena sinar matahari berlebihan dapat disiasati dengan menggunakan kaca berlapis khusus yang dapat mengurangi jumlah cahaya matahari yang masuk pada bangunan. Lapisan pada kaca ini berfungsi mencegah dan membatasi sinar ultraviolet yang masuk pada



ruangan. Lapisan kaca riben dapat diatur tingkat kegelapannya. Penggunaan material kaca sebagai dinding partisi bertujuan agar hubungan antar ruang tidak mati sama sekali. Partisi kaca yang digunakan umumnya kaca dekoratif yang memiliki nilai estetis seperti kaca patri, *inlay glass*, *water wall* dan sebagainya. *Water wall* adalah air yang merambat atau mengalir dinding kaca. Air yang mengalir kaca tersebut menciptakan efek visual yang menarik. *Water wall* sebagai partisi sekaligus menjadi elemen dekoratif pada ruang. (Prima Media, 2008 : 22)

iii. Plafon

Pengertian istilah *ceiling* / langit-langit / plafon, berasal dari kata *ceiling* yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan *ceiling* adalah sebuah bidang permukaan yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung / penutup lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur-unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain seperti dinding atau lantai.

Fungsi *ceiling* antara lain:

- A. Pelindung kegiatan manusia merupakan fungsi dari *ceiling* yang utama, dengan bentuknya yang paling sederhana, *ceiling* sekaligus berfungsi sebagai atap
- B. Sebagai pembentuk ruang, *ceiling* bersama-sama dengan dinding dan lantai membentuk suatu ruang dalam
- C. Sebagai *skylight*, di sini *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya alami ke dalam bangunan
- D. Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, *ceiling* mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban
- E. Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, *dacting* AC, kabel listrik, gantungan *armature*, *loudspeaker* dan lain-



lain. Di balik *ceiling* perlu ada rongga guna keperluan pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi

- F. Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu
- G. Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam, terutama pada bangunan-bangunan umum, seperti restoran, *hall / lobby* hotel dan lain-lain
- H. Bentuk *ceiling* dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat-sifat ruang tertentu, dengan membuat ketinggian atau garis-garis material serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada di bawahnya
- I. Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau *zone-zone* dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

Dengan kemajuan teknologi, dan penemuan-penemuan baru dibidang industri bahan bangunan tercipta berbagai material *ceiling* yang memungkinkan untuk memenuhi segala macam jenis fungsi ruang. Penggunaan material kaca sebagai plafon maupun *drop ceiling* menciptakan kesan modern yang memiliki kesan *smart*. *Glass drop ceiling* dapat dimodifikasi dengan beberapa material lainnya seperti *stainless*, *kalsiboard* dan *gypsum*. Plafon kaca biasanya hanya digunakan untuk sebagian bidang saja. Kehadiran plafon kaca sebagai aksent pembentuk tampilan estetis ruang. *Glass drop ceiling* dapat menciptakan kesan mewah, sehingga tidak mengherankan jika bahan kaca ini biasa dipakai pada ruang-ruang publik.

2.7.6 Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

Berikut ini merupakan beberapa elemen yang melengkapi adanya sebuah ruang,

i. Pintu

Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain



dalam bangunan. Penempatan pintu berpengaruh pada sistem sirkulasi yang dipergunakan, pengarahannya atau penunjuk jalan. Bukaan pintu yang terletak pada atau berdekatan dengan sudut-sudut, dapat membuat jalur-jalur melintas disisi ruangan. Menempatkan bukaan pintu beberapa kaki dari sudut memungkinkan perabot seperti unit penyimpanan ditempatkan menempel di sepanjang dinding.

Keberadaan pintu juga dapat mengendalikan jalan keluar masuk cahaya, suara, udara, panas dan dingin. Karena berfungsi sebagai area sirkulasi, kekuatan dan keamananlah yang menjadi faktor penentu pemilihan *tempered glass door*. Penggunaan *tempered glass* agar saat kaca terbentur hingga pecah, kaca tetap menempel dan tidak jatuh berserakan. Untuk menuju pintu ruang privat sebaiknya digunakan kaca yang tidak tembus pandang seperti *sandblast*, *acid* dan kaca dekoratif sehingga hanya menghasilkan siluet dan privasi dapat tetap terjaga.

ii. Jendela

Jendela dapat dilihat sebagai bagian yang terang pada dinding, jendela dapat dikembangkan sampai ke taraf dimana jendela menjadi bidang dinding fisik. Jendela yang transparan secara visual dapat menyatukan sebuah ruang interior dengan ruang luar atau dengan ruang interior di sebelahnya. Jendela adalah salah satu bukaan ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar baik secara visual maupun sebagai sirkulasi udara dan cahaya pada ruang tersebut.

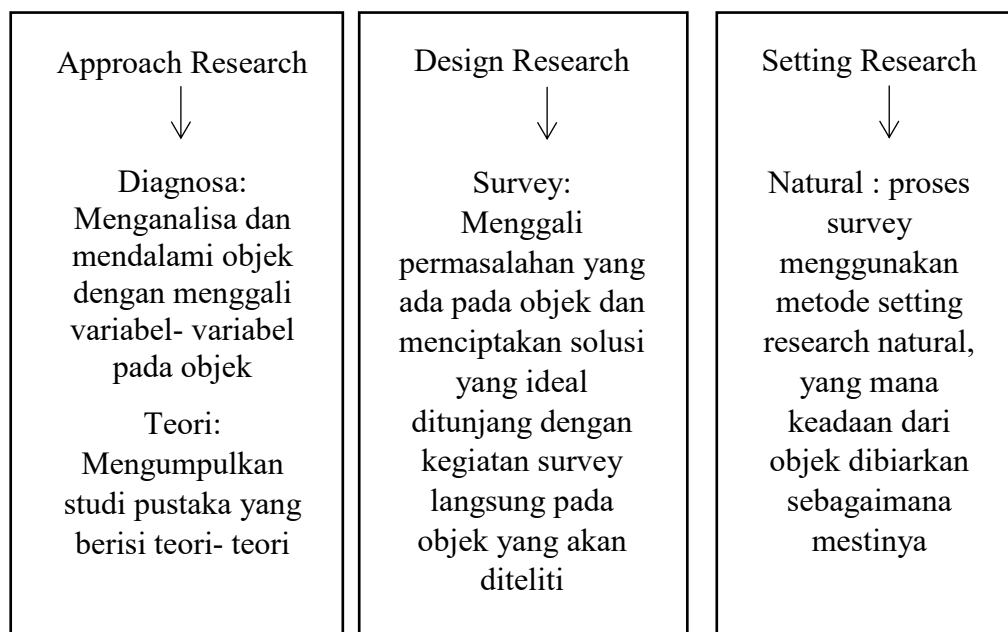


BAB III

METODE DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain

Dalam melakukan penelitian, seperti penelitian desain interior, selalu dimulai dengan sebuah perencanaan yang benar mengikuti urutan petunjuk yang telah disusun secara logis dan sistematis. Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya serta hasil tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam hal ini, maka dibutuhkan sebuah metodologi penelitian yang sangat erat hubungannya dengan sebuah prosedur, alat, serta objek desain penelitian yang dipergunakan dalam melaksanakan sebuah penelitian. Dalam merancang interior sebuah kantor dan tourism center diperlukan beberapa data-data yang akurat yang mana akan digunakan sebagai dasar dan beberapa pemecahan permasalahan yang ada sebelumnya. Data yang digunakan berupa data kuantitatif yaitu mengambil data yang diperlukan untuk dianalisa dan diolah untuk mencari suatu kesimpulan akhir dalam suatu permasalahan



Bagan 3.1 Bagan Proses Desain



3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut :

3.2.1 Metode Observasi

Dalam desain ini proses pengumpulan data dimulai dari mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan objek tersebut. Dalam metode observasi, penulis mengamati desain- desain kantor dan tourism center yang sudah ada dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan gambar sehingga dapat dimengerti dan digunakan dalam mendesain.

3.2.2 Metode Wawancara dan Kuisisioner

3.2.1.1 Metode Wawancara:

Wawancara tersebut dilakukan dengan pimpinan dari DISBUDPARPORA. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai tingkat kenyamanan ruang terhadap aktivitas yang ada didalamnya.

3.2.1.2 Metode Kepustakaan

Untuk menunjang terciptanya sebuah desain kantor pelayanan publik yang memadai penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan toko buku serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya.

3.3 Analisa Data

Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah Metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan analisa dan pengamatan terhadap kebutuhan konsumen. Mengetahui kebutuhan pengguna ruang melalui perilaku yang dilakukan berdasarkan prosedur pengamatan fenomena sosial. Sehingga, hasil penelitian yang didapatkan tidak bersifat statistik dan tidak ada aturan absolut dalam mengolah hasil pengamatan (data).



Penelitian ini memfokuskan pada studi kasus yang merupakan penelitian lebih rinci terhadap objek tertentu secara mendalam dan menyeluruh.

Analisa yang digunakan adalah:

1. Analisa pengguna dan kebutuhan fasilitas
Analisa tentang sifat-sifat tiap ruangan yang ada di dalam sebuah Gym, prioritas dari masalah yang harus diselesaikan pada ruangan tersebut. Hal ini berkaitan dengan erat dengan siapa saja yang menjadi pengguna ruang tersebut dan aktifitas apa yang dilakukan.
2. Analisa Kebutuhan dan Sifat Ruang
Analisa tentang kebutuhan ruangan yang berbeda dalam objek disesuaikan dengan sifat, aktifitas dan pengguna ruangnya.
3. Analisa Hubungan Antar Ruang
Analisa tentang bagaimana tiap ruangan yang berbeda mempengaruhi tiap ruangan lainnya yang bersinggungan. Meliputi bagaimana bukaan ruangan tersebut dengan ruangan lainnya. Hal tersebut disesuaikan dengan tingkat prioritas ruangan yang ada serta kemudahan akses untuk pengguna dalam melakukan aktifitas. Juga untuk membatasi sifat yang berbeda dari tiap ruangan yang ada.
4. Analisa Sirkulasi
Analisa tentang bagaimana alur pergerakan pengguna di dalam ruangan, berkaitan dengan keteraturan dan pembatasan jenis aktifitas dan pengguna yang ada di dalam ruangan. Bagaimana tatanan alur itu bisa memberikan kenyamanan yang disesuaikan dengan pengguna bangunan, pengunjung, maupun pengelola.
5. Analisa Bentuk
Analisa bentukan pada interior yang sesuai dengan konsep awal Modern desain dan bagaimana aplikasinya pada objek dan fasilitas pendukungnya yang dapat disesuaikan dengan eksisting bangunan.



6. Analisa Warna

Analisa warna pada interior yang sesuai dengan konsep Modern dan bagaimana aplikasinya pada objek dan fasilitas pendukungnya yang disesuaikan dengan eksisting bangunan. Sehingga menciptakan suasana yang mendukung karakter dari tema.

7. Analisa Material

Analisa material yang diaplikasikan pada elemen interior sehingga sesuai dengan konsep dan bagaimana aplikasinya pada objek dan fasilitas pendukungnya yang disesuaikan dengan eksisting bangunan.

8. Analisa Utilitas

Analisa tentang utilitas yang dibutuhkan oleh sebuah area Gym untuk menunjang fungsi-fungsi pendukung di dalamnya.

9. Analisa Furnitur

Analisa tentang bentuk, warna dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung Gym yang disesuaikan dengan tema Viking yang telah dipilih.

10. Analisa Pencahayaan

Analisa pencahayaan yang sesuai dengan standart kebutuhan aktivitas yang ada pada interior khususnya area display peralatan Gym dengan mengacu kepada konsep, sehingga dapat mendukung suasana yang diinginkan.

11. Analisa Penghawaan

Analisa tentang penghawaan yang sesuai dengan kebutuhan, agar dapat tercipta suasana yang nyaman dan mendukung aktivitas di dalamnya serta tidak melupakan unsur estetika.

12. Analisa Elemen Estetis

Analisa elemen estetis yang sesuai dengan bangunan bertema modern.



3.4 Tahapan Desain

Metode yang digunakan pada desain interior kantor disbudparpora Kota Kediri dalam mengkaji permasalahan desain yaitu menggunakan metode Glass Box dengan prinsip cara menganalisis desain secara sistematis. Metode desain yang mengacu pada metode Glass Box dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.4.1. Input

Di mana desainer mengumpulkan data studi kasus yang ada di lapangan (data ruang, fasilitas, aktivitas dan civitas) sebagai input.

3.4.2. Data diklasifikasi dan dianalisis

Setelah data didapat kemudian data dianalisis berdasarkan data literatur dan parameter

3.4.3. Dibuat sintesis atau kesimpulan sementara

Data yang sudah dianalisis akan muncul kesimpulan sementara berupa gagasan desain.

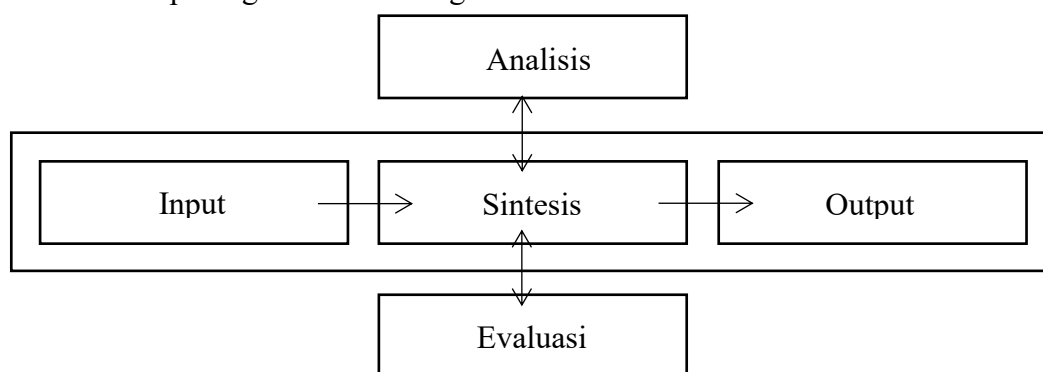
3.4.4. Evaluasi

Dengan munculnya gagasan desain, kemudian dievaluasi untuk mewujudkan desain yang mampu menyelesaikan masalah yang ada sebelumnya.

3.4.5. Output

Hasil proses berpikir sebelumnya akan timbul sebuah desain dan siap untuk diwujudkan.

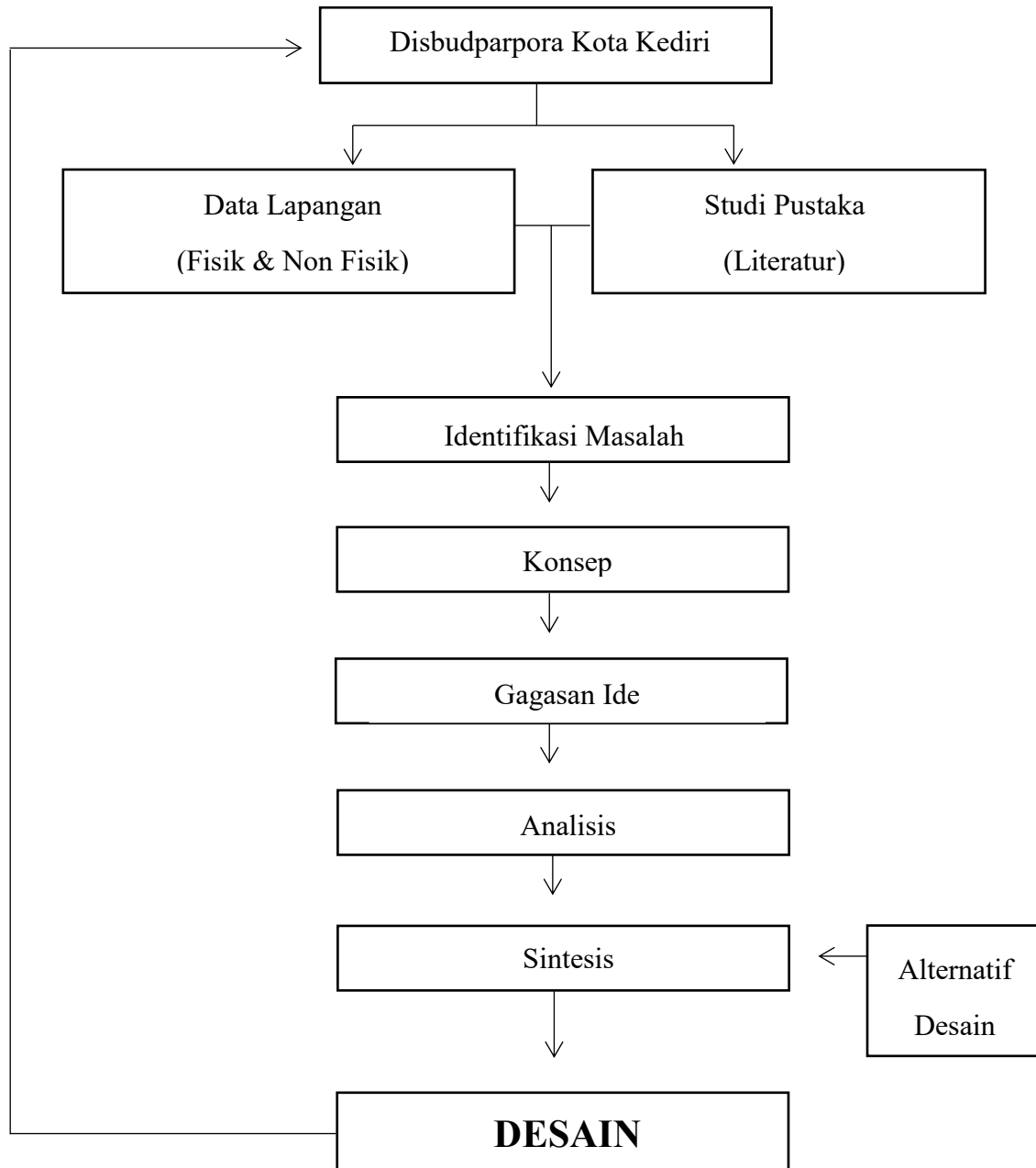
Metode ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 3.2 Skema Metode Desain



Sedangkan proses desainnya sendiri dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.3 Skema Metode Desain Lanjut



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Analisa studi pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan minat pengguna terhadap keseluruhan dari desain (layout, konsep, elemen estetis) yang akan dikembangkan. Segmentasi pengguna “Disbudparpora Kota Kediri” ini diperuntukkan bagi semua kalangan, dibawah ini merupakan penjabaran dari studi penggunaanya :

1. Karakteristik Pegawai Dinas Internal dan Luar
 - a) Pekerja dinas biasa yang bekerja dengan tekun
 - b) Mempunyai kreatifitas dalam bidang pariwisata dan budaya
 - c) Menyukai kerapian dan kebersihan ruangan
2. Karakteristik Pengurus dan Anggota Organisasi Pemuda
 - a) Giat dalam beraktifitas
 - b) Suka suasana yang tenang namun juga dapat membangkitkan semangat
 - c) Royal dengan organisasi yang diikutinya
 - d) Rasa sosial yang tinggi
3. Karakteristik Pelajar
 - a) Pelajar yang mempunyai prestasi non akademik
 - b) Mempunyai kreatifitas yang tinggi
 - c) Disiplin dan tepat waktu.
4. Karakteristik Wisatawan Mancanegara
 - a) Rasa ingin tahu yang tinggi dan gemar bertanya
 - b) Mempunyai keberanian yang lebih
 - c) Ramah dan sopan
 - d) Rasa kagum terhadap budaya asli yang tinggi



4.2 Studi Aktivitas dan Fasilitas

Studi aktivitas diperlukan untuk mengetahui daftar semua aktivitas yang dilakukan didalam kantor tersebut dan juga agar mengetahui seberapa luas ruangan yang akan dikonsumsi. Berikut data studi aktivitas dan fasilitas.

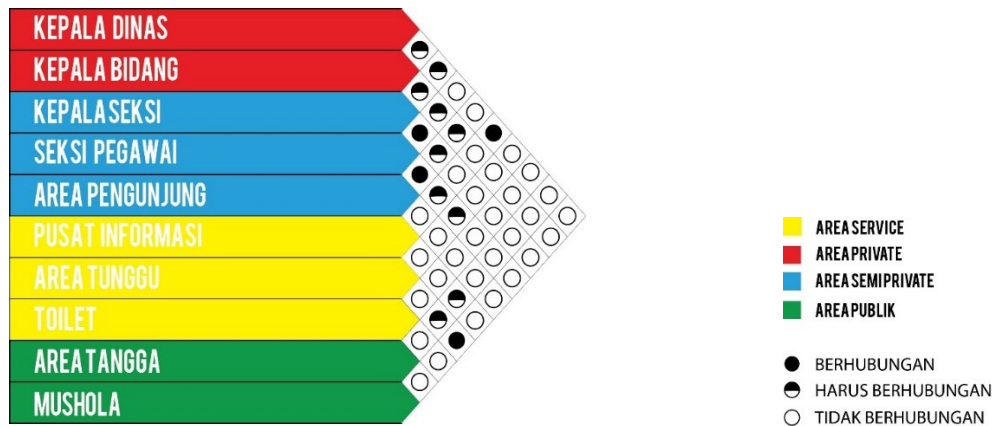
Tabel 4.1 Studi Aktivitas Fasilitas

No	Nama Ruang	Aktivitas	Furnitur	Jumlah	Satuan	Dimensi Furni		Luas (m ²)	Rasio		Luas Ruang (m ²)
						P	L				
1	Tourism Center dan Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat isi display • Duduk • Menanyakan informasi pada resepsionis 	Display	6	Unit	100	15	2,8	1	3	21,9
			Meja Resepsionis	1	Unit	250	80	2			
			Kursi Resepsionis	3	Unit	50	50	0,25			
			Meja Komputer	1	Unit	150	150	2,25			
			Kursi	4	Unit	50	50	0,25			
2	Area Tunggu	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Melihat TV • Membaca koran atau majalah 	Sofa	1	Unit	150	60	0,9	1	2	5,12
			Meja	1	Unit	200	60	1,2			
			Meja	1	Unit	120	50	0,6			
			Rak Koran	2	Unit	40	40	0,16			
			Rak tv	1	Unit	150	40	0,6			
3	Ruang Kepala Dinas	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja • Menerima Tamu 	Meja Direktur	1	Unit	150	80	1,2	1	4	18,84
			Kursi Direktur	1	Unit	60	60	0,36			
			Storage (Almari)	1	Unit	200	50	1			
			Lemari Pinal	1	Unit	150	40	0,6			
			Sofa Tamu	2	Unit	150	60	0,9			
			Meja Tamu	1	Unit	100	40	0,4			
			Kursi Tamu	1	Unit	50	50	0,25			

Tabel 4.2 Studi Aktivitas Fasilitas

4	Ruang Kepala Bidang	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja • Menerima Tamu 	Meja Kerja	1	Unit	120	50	0,6	1	3	6,9
			Kursi Kerja	1	Unit	50	50	0,25			
			Meja Tamu	1	Unit	100	40	0,4			
			Sofa	1	Unit	100	60	0,6			
			Lemari Berkas	1	Unit	120	40	0,48			
5	Ruang Kepala Seksi	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja • Menerima Tamu 	Meja Kerja	2	Unit	120	50	0,6	1	2	4,5
			Kursi Kerja	2	Unit	50	50	0,25			
			Meja Tamu	1	Unit	100	40	0,4			
			Sofa	1	Unit	100	60	0,6			
			Lemari Berkas	1	Unit	100	40	0,4			
6	Ruang Staf	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja • Menerima Tamu • Menyimpan Berkas 	Meja Kerja	5	Unit	100	40	0,4	1	2	3,94
			Kursi Kerja	5	Unit	50	50	0,25			
			Sofa	1	Unit	120	60	0,72			
			Lemari Berkas	2	Unit	150	40	0,6			
7	Ruang Pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskus • Presentasi 	Meja Rapat	1	Unit	250	50	1,25	1	4	7,85
			Kursi Rapat	40	Unit	50	50	0,25			
			Layar Proyektor	1	Unit	150	10	0,15			

4.3 Matriks Hubungan Ruang



Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang

4.4 Bubble Diagram



Gambar 4.2 Bubble Diagram

4.5 Analisis Data

4.5.1. Observasi

Kantor DISBUDARPOKA Kota Kediri terletak disisi barat sungai berantas. Letaknya cukup strategis yang letaknya di depan jalan protokol kota. Jalan ini merupakan jalan protokol yang selalu ramai dilewati warga. Bangunan utama kantor ini merupakan bangunan lama. Kondisi bangunannya sudah mulai mengalami banyak kerusakan, tetapi kantor ini mempunyai keuntungan dengan luasnya halaman depan dan belakangnya. Halaman depan sering digunakan untuk pertunjukan budaya. Pada kondisi harian dipakai untuk tempat parkir.



Gambar 4.3 Kondisi luar bangunan



Gambar 4.4 Kondisi lantai 1



Gambar 4.5 Kondisi tangga menuju lantai 2

Berdasarkan observasi tersebut, diketahui bahwa layout penataan ruang belum tertata dengan baik dan benar. Banyak ruangan yang belum difungsikan secara maksimal. Kondisi bangunan dan interior juga tidak baik. Belum adanya ciri khas kebudayaan di kantor ini menjadikan suasananya kurang kental budayanya.

4.5.2. Wawancara

Berikut daftar pertanyaan yang diajukan

1. Apakah sirkulasi kerja sudah baik?
2. Apakah kebutuhan ruang sudah memadai ?



3. Apakah pelayanan terhadap masyarakat sudah baik?
4. Apakah visi – misi kantor sudah sejalan dengan visi – misi kota tersebut ?
5. Apakah konsep branding Kota Kediri bisa masuk di kantor?
6. Apakah kebutuhan pegawai sepenuhnya terpenuhi?
7. Apakah anda setuju jika ditambahkan fungsi ruangan baru berupa *tourism center* atau pusat informasi pariwisata?

Jawaban :

1. Saya kira sirkulasi di kantor ini sudah cukup di beberapa sisi namun secara keseluruhan belum bisa membantu kinerja dari para pegawai. Penataan barang – barang yang ada belum tertata dengan baik. Pada banyak sisi juga menghalangi akses dan sirkulasi para pegawai.
2. Sebenarnya ruang yang ada sudah cukup untuk menampung para pegawai namun belum maksimal. Saya membutuhkan rencana penataan yang bisa memaksimalkan ruangan dan memaksimalkan kinerja pegawai.
3. Pada kantor ini pelayanan kepada publik mungkin tidak cukup banyak, tetapi walaupun begitu pelayanan belum dirasa maksimal.
4. Secara umum visi – misi kantor sudah sejalan dengan visi – misi daerah.
5. Dengan dicanangkannya branding baru Harmoni Kediri ini saya berharap dan menginginkan branding kota tersebut bisa masuk pada sisi kantor.
6. Sudah hampir semua terpenuhi mungkin hanya kurang memadai saja.
7. Saya sangat setuju, hal itu sejalan dengan visi dan misi kantor. Saya berharap wisatawan dapat datang ke pusat informasi tersebut dan dapat memperoleh informasi yang cukup tentang pariwisata Kota Kediri.



Dapat disimpulkan bahwa keadaan kator saat ini kurang memadai. Fasilitas pendukungpun masih kurang. Penataan layout dan furnitur masih belum sesuai dan menghambat sirkulasi. Adanya tourism center diharapkan dapat memberikan pelayanan baru dan dapat sejalan dengan yang di cita-cita pemerintah Kota Kediri yaitu Kota Kediri “*The Service City*”.

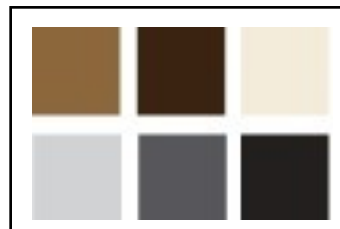
4.6 Aplikasi Konsep

4.6.1. Konsep Warna

Dalam memberikan suatu identitas yang khas dari kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri maka warna yang dipilih diambil dari warna khas yang digunakan oleh kerajaan Kediri dahulu. Warna ungu ini dulunya ada di umbul-umbul dan bendera perang saat masa kerajaan.



Gambar 4.6 Warna Khas Kediri



Gambar 4.7 Warna Modern

Konsep warna lain sebagai wujud dari konsep modern adalah gradasi warna netral putih ke abu-abu. Serta sebagai tambahan adalah warna coklat kayu dimana menurut Shigenobu Kobayashi warna tersebut memberikan efek psikologis yakni lebih nyaman dan hangat.



4.6.2. Konsep Bentuk

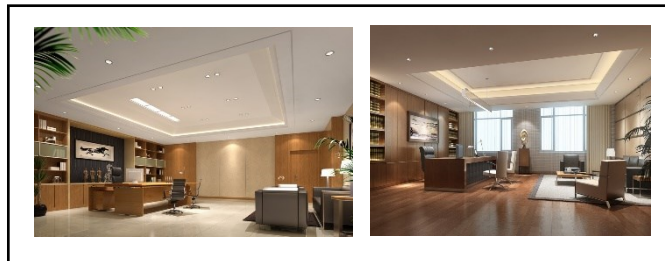


Gambar 4.8 Bentuk Topeng Panji

Bentuk diadaptasi dari bentukan dari penutup kepala pada topeng panji yang berbentuk melengkung. Motif dari tenun ikat Bandar juga menjadi dasar bentukan display dan partisi.

4.6.3. Dinding

Pada umum sebuah kantor menggunakan material dinding masif untuk bangunannya. Selain itu storage juga dapat dibuat rata dengan dinding untuk menghemat konsumsi ruang dan sirkulasi.



Gambar 4.9 Backdrop Kayu dan Furnitur Kayu di Dinding

Pada ruang tertentu memakai kayu bertempuk untuk dinding. Selain untuk memperindah ruangan, kayu dan motif kayu ini dapat juga digunakan sebagai rak untuk penyimpanan barang.



4.6.4. Lantai



Gambar 4.10 Keramik dan Palet Kayu

Jenis lantai yang digunakan adalah keramik tile, granit tile dan beberapa lantai kayu untuk adanya variasi. Warna keramik dan granit yang digunakan yaitu warna netral yang terang dan ada variasi gelap di beberapa tempat. Warna lantai kayu juga menggunakan warna yang terang.

4.6.5. Plafon



Gambar 4.11 Drop Ceiling

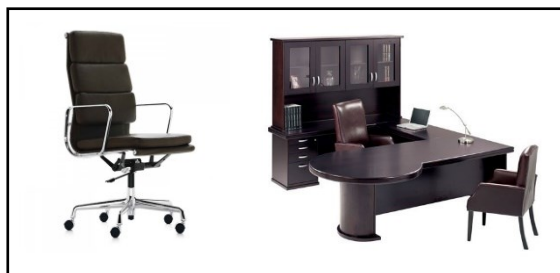
Konsep Plafon dasarnya menggunakan drop ceiling. Area tourism center drop ceiling akan ditata naik turun dan diantara itu diberi hidden lamp dengan menggunakan neon atau led strip. Bentuk plafon juga tidak terlalu rumit. Bentuk dasarnya tetap bidang datar dan bersudut

4.6.6. Furnitur

Furnitur menggunakan bentuk-bentuk geometris dan lengkung serta hasil transformasi bentuk dari bentukan topeng barongan jaranan dan topeng panji dengan material multipleks, kayu solid, dan beberapa menggunakan jati serta besi yang menunjukkan konsep modern. Beberapa furnitur didesain khusus untuk menyesuaikan bentuk dan fungsi ruang.



Gambar 4.12 Furnitur pada *Tourism Center*



Gambar 4.13 Furnitur Kantor

4.6.7. Elemen Estetis

Elemen estetika digunakan sebagai media kreatif dan informatif. Elemen estetika berfungsi sebagai pengindah ruang. Selain memperindah elemen estetika juga harus dapat mempermudah pemahaman orang ketika melihat suatu informasi terutama di *Tourism Center*. *Signage* dan *Display* galeri juga harus diperindah agar dapat menarik pengunjung untuk melihatnya.

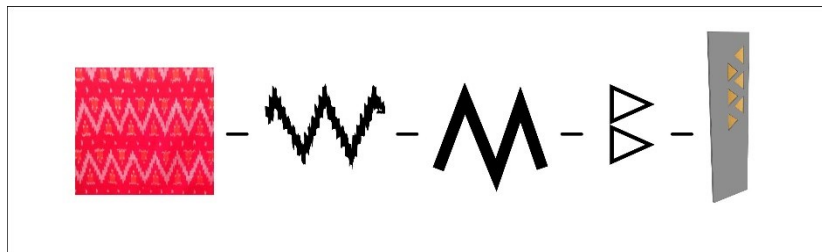


Gambar 4.14 *Signage* dan Elemen Estetis

4.7 Konsep Bentuk (Transformasi Bentuk)

4.7.1 Motif Tenun Bandar

Motif pada tenun Bandar khas Kota Kediri memang sangatlah beragam ada yang diambil dari bentuk flora disekitarnya dan bentuk – bentuk lainnya yang dekat dengan lingkungan dibuatnya tenun tersebut. Pada desain ini dibutuhkan sebuah transformasi penyederhanaan bentuk dari motif tersebut. Berikut transformasinya :



Gambar 4.15 Transformasi Bentuk Motif Tenun Bandar
Sumber : Penulis, 2017

Bentuk awalnya bersumber dari bentukan asli motif tenun bandar. Motif tersebut terinspirasi dari bentukan tanaman paku-pakuan yang juga banyak terdapat di sekitar rumah para pengrajin. Bentuk tersebut lalu disederhanakan menjadi bentuk segitiga dan menjadi elemen estetis ruang. Memakai warna emas untuk lambang kerajaan yang makmur.

4.7.2 Motif Ukiran pada Barongan Jaranan

Motif yang terdapat diatas barongan cukup menarik untuk dijadikan bahan sebuah objek visual. Namun harus dipilih dan dipilah serta ditransformasikan sehingga mendapatkan motif yang sesuai dengan keadaan sekarang tanpa menghilangkan nilai luhurnya.



Gambar 4.16 Transformasi Bentuk Ukiran pada Topeng Barongan Jaranan
Sumber : Penulis, 2017

Gambar diatas menunjukkan perubahan motif yang terdapat pada topeng barongan jaranan. Mengambil salah satu motif yang mudah diaplikasikan, lalu disederhanakan kembali agar sesuai dengan konsep modern yang diusung pada desain interior kantor ini.

Motif lengkung pada barongan tersebut diambil dari bentukan tanaman. Motif tersebut biasanya juga terdapat pada batik – batik dan pakaian adat jawa. Barongan biasanya memiliki motif seperti pada gunung wayang dan motif lengkung tersebut adalah motif yang sangat terlihat dari yang lain. Oleh karena itu, motif tersebut sangat bisa mewakili sisi budaya Kota Kediri. Pada desain ini pengaplikasiannya terdapat pada meja resepsionis.



4.7.3 Bentuk Penutup Kepala (Kuluk)

Kuluk atau penutup kepala untuk para prajurit dan raja jaman dahulu. Lebih dikenal sekarang di sendratari pewayangan dan yang mengangkat cerita Panji. Bentuk Kuluk yang ditransformasikan ini masuk dalam kategori khuluk panji. Bentuk ini akan dijadikan sebagai bentuk lampu hias yang akan ditaruh di meja sebagai lampu meja.

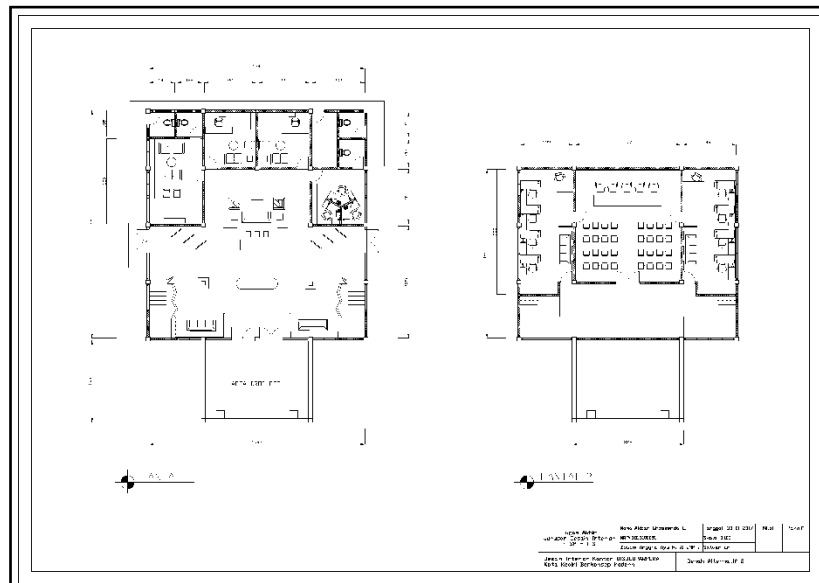


Gambar 4.17 Transformasi Bentuk Kuluk Raja
Sumber : Penulis, 2017

Bentukan khas dari kuluk atau penutup kepala ini sangat asli dan tidak terdapat pada sesuatu yang lain. Bentukan lengkung keatas menandakan bahwa status dalam kerajaan lebih terhormat. Bentukan ini juga unik jika dikelola dengan baik. Dalam hal ini, bentuk ini dijadikan sebagai rangka dari lampu meja. Sebagai penghormatan lampu ini masih ditaruh dibagian atas tepatnya diatas meja agar masyarakat tahu dulunya ini dipakai diatas kepala para raja dan prajurit.



5.1.2 Alternatif Layout 2

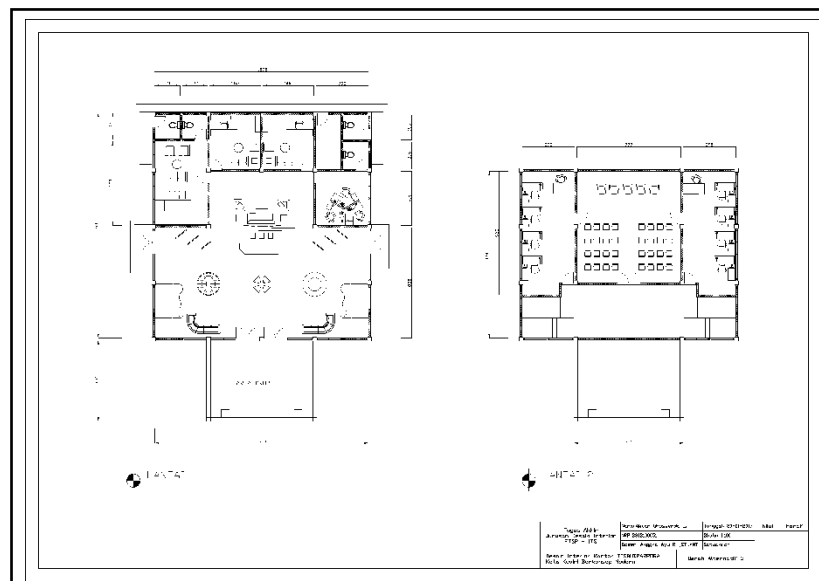


Gambar 5.2 Alternatif Layout 2

Sumber :Penulis, 2017

Alternatif 2 ini terdapat beberapa pergeseran display dan ditambahkan pada area bawah tangga. Bentuk display dan furnitur lebih ada percampuran budaya tradisional dan modern.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3

Sumber : Penulis, 2017



Pada Alternatif ketiga ini merupakan gabungan dari alternatif satu dan dua dengan perbandingan antara budaya dan modern hampir sama dan sebanding. Dengan begitu menghasilkan desain yang cukup menarik.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Tiga alternatif layout diatas dapat dinilai dengan bobot konsep obyektif dan parameter yang bisa diukur sebagai berikut :

WEIGHT METHOD												
Kriteria/Tujuan	Kenyamanan	Karakter Budaya Kediri	Modern	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif					
Kenyamanan	-	0	1	1	II	90	0,35					
Karakter budaya Kediri	1	-	1	2	I	100	0,38					
Modern	0	0	-	0	III	70	0,27					
OVERALL VALUE						260	1					

Kriteria / Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Karakter Budaya Kediri	0,38	Geometris	G	8	3,04	G	8	3,04	G	7	2,66
		Transformasi Bentuk dari Motif Kediri	VG	9	3,42	VG	9	3,42	VG	9	3,42
		Motif Tenun Bandar	G	7	2,66	G	8	3,04	G	7	2,66
		Elemen Tradisional	G	8	3,04	G	9	3,42	G	8	3,04
Kenyamanan	0,35	Variasi Tempat Duduk	G	7	2,45	G	8	2,8	G	5	1,75
		Layout Ruangan	G	8	2,8	G	8	2,8	G	8	2,8
Modern	0,27	Simpel dan Komunikatif	VG	8	2,16	VG	9	2,43	VG	7	1,89
OVERALL VALUE UTILITY			19,57			20,95			18,22		

Berdasarkan weighted method di atas, maka alternatif yang memiliki bobot paling besar adalah alternatif 2

Gambar 5.4 Weighted Method

Sumber : Penulis, 2017

Setelah dinilai dengan 3 variabel penilaian, antara lain : Karakter Budaya Kediri, Kenyamanan, Modern, maka yang mendapat angka paling besar adalah layout alternatif 2.



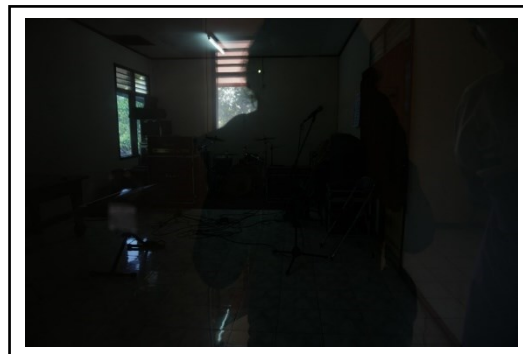
5.2 Kondisi Eksisting (Terbaru)

Berikut adalah kondisi terbaru dari eksisting DISBUDPARPORA Kota Kediri saat dilakukan survey kembali pada hari Senin, 27 Maret 2017. Banyak sekali perubahan yang terjadi didalamnya. Pada awal survey pada bulan Desember 2016 lalu lantai 2 belum sepenuhnya dipakai, namun sekarang semua ruangan penuh dengan para pegawai.



Gambar 5.5 Kondisi Eksisting Lantai 2

Sumber : Penulis, 2017



Gambar 5.6 Studio Musik di Lantai 2

Sumber : Penulis, 2017

Banyak fungsi – fungsi baru yang diberikan pada kantor terutama di lantai 2. Terdapat studio musik yang biasa digunakan oleh para pelajar yang akan mewakili Kota Kediri. Kadang juga dipakai oleh Walikota Kediri saat ini. Ruang pertemuan yang semula dulu ada sekarang berubah menjadi ruang staf kebudayaan. Oleh karena itu, dibutuhkan luas tambahan pada lantai 2 karena masih belum memadai dengan jumlah pegawai di dalamnya.



Gambar 5.7 Kondisi Eksisting Lantai 1

Sumber : Penulis, 2017

Kondisi di lantai 1 masih hampir sama seperti saat survey pertama. Perbedaanya terdapat pada penataan staff umum yang lebih tertata. Namun masih kekurangan tempat untuk menyimpan berkas dan arsip yang menyebabkan ruangan terlihat kurang rapi karena banyak berkas dan arsip yang tertumpuk.



Gambar 5.8 Kondisi Eksisting dari Depan

Sumber : Penulis, 2017



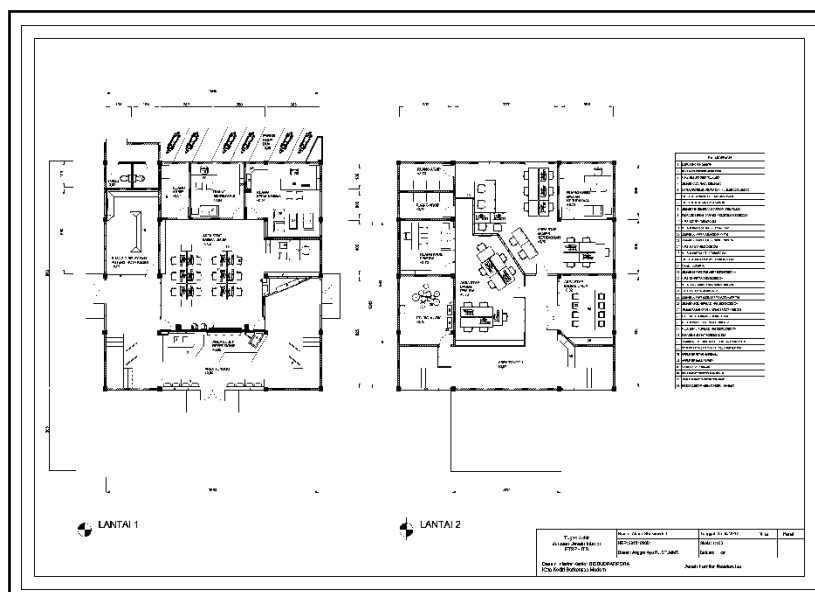
Gambar 5.9 Kondisi Eksisting dari Belakang

Sumber : Penulis, 2017

Dengan berbagai perubahan dan banyak permintaan ruang – ruang baru, maka lantai 2 yang sebelumnya hanya menempati 2/3 total seluruh bangunan, akan mejadi penuh dan menjadikan kantor disbudparpora Kota Kediri akan lebih layak dari sebelumnya serta akan mengakomodir semua kebutuhan para pegawai.

5.3 Pengembangan Layout Terpilih

Dengan beberapa hasil survey terbaru yang menunjukkan bahwa fungsi kantor akan lebih dominan. Untuk itu fungsi Tourism Center digantikan oleh ruang galeri yang juga berfungsi sebagai objek promosi budaya dan pariwisata Kota Kediri.



Gambar 5.10 Pengembangan Layout Terpilih

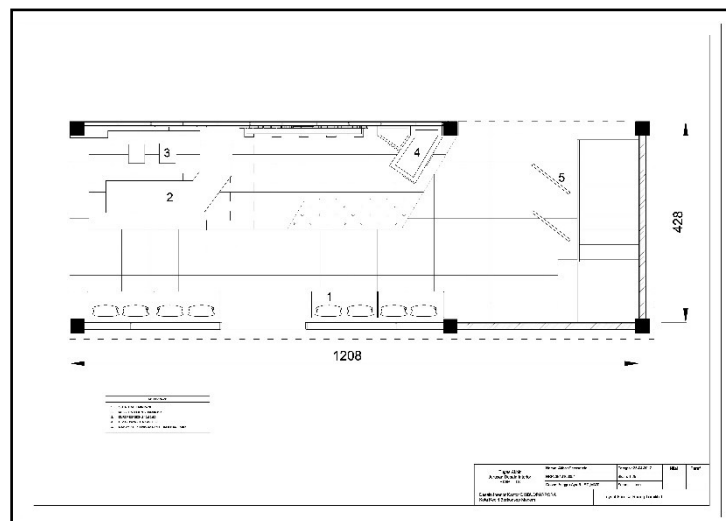
Sumber : Penulis, 2017

Pada denah tersebut terlihat bahwa banyak perubahan dari denah terpilih yang sebelumnya. Dengan kebutuhan kantor yang semakin banyak hal itu menyesuaikan dengan layout yang diberikan. Fungsi yang sebelumnya terbagi dengan adanya fungsi baru yaitu *Tourism Center*, sekarang dipusatkan pada fungsi kantor.

Lantai 1 dipusatkan untuk para staff keuangan dan administrasi dan lantai 2 untuk bidang kebudayaan & bidang kepemudaan. Sebelumnya ditambahkan fungsi baru sebagai *tourism center* namun sekarang diganti dengan sebuah ruang galeri yang berisi dan bertujuan untuk promosi. Fungsi yang hampir sama dengan *tourism center*.

5.4 Pengembangan Ruang Terpilih

5.4.1 Ruang Terpilih 1



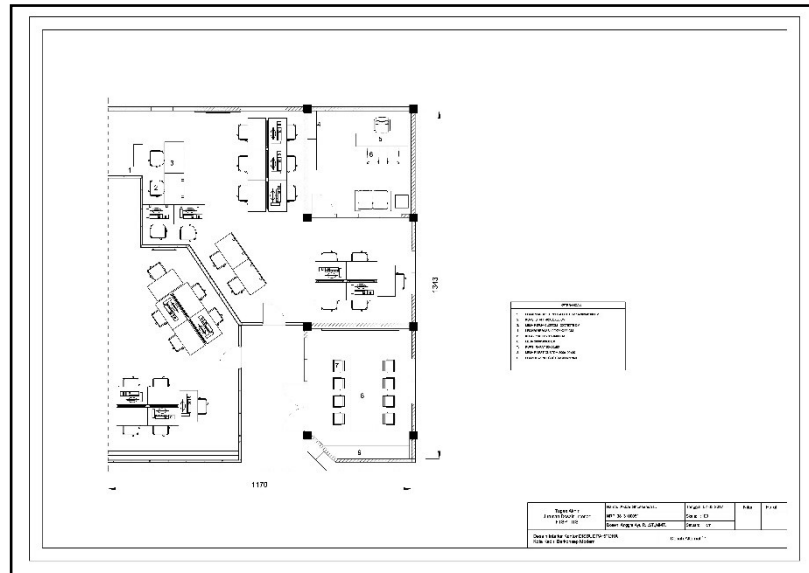
Gambar 5.11 Denah Ruang Terpilih 1

Sumber : Penulis, 2017

Denah terpilih 1 merupakan lobby dari kantor. Desain lobby memanfaatkan luasan yang cukup kecil. Terdapat meja resepsionis, area tunggu dan beberapa display tentang pengenalan potensi wisata Kota Kediri. Sebagai elemen estetis ditaruhlah alat tenun bukan mesin dan gamelan disisi kiri dan disisi kanan. Terdapat pula rak piala dan untuk beberapa plakat penghargaan.



5.4.2 Ruang Terpilih 2

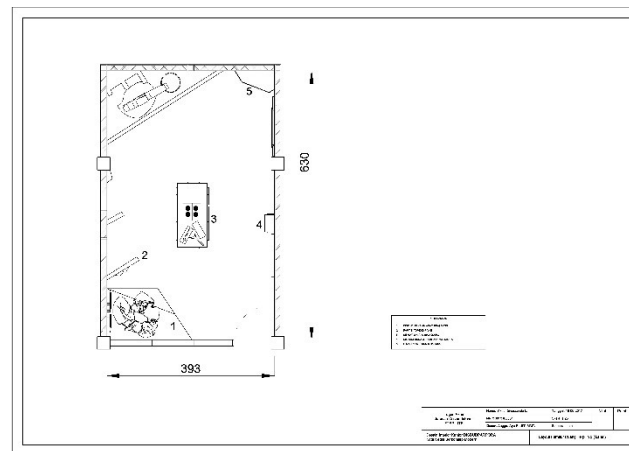


Gambar 5.12 Denah Ruang Terpilih 2

Sumber : Penulis, 2017

Ruang terpilih 2 merupakan gabungan dari 3 ruangan yang terdiri dari area kerja bidang budaya, ruang kepala bidang budaya dan ruang pertemuan atau rapat. Pemaksimalan storage sangat terlihat di area kerja lantai 2 dengan luasan bangunan yang tidak terlalu besar dan tuntutan tempat penyimpanan yang cukup besar dibutuhkan. Ada penambahan ruang yaitu ruang arsip di setiap bidang.

5.5 Ruang Terpilih 3



Gambar 5.13 Denah Ruang Terpilih 3

Sumber : Penulis, 2017

Ruang terpilih 3 merupakan ruangan terbaru yang akan difungsikan sebagai area pameran sekaligus sebagai pusat informasi pariwisata Kota Kediri. Di dalamnya terdapat banyak koleksi barang – barang bersejarah serta informasi tentang sejarah dan kebudayaan Kota Kediri Terdapat pula diorama digital yang menggambarkan kehidupan saat masa kerajaan dahulu kala.



5.6 Hasil Desain (3 Dimensi)

Berikut merupakan hasil akhir desain dari seluruh ruang terpilih pada desain interior Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga yang ditampilkan dengan animasi 3 dimensi.



Gambar 5.14 Tampak Samping Lobby

Sumber : Penulis, 2017

Gambar diatas merupakan ruang terpilih pertama dengan menampilkan area lobby dan area tunggu kantor. Dalam ruangan ini terlihat banyak menggunakan warna coklat dan hitam. Coklat melambangkan suasana yang tenang dan hangat, sedangkan warna hitam melambangkan sebuah batu yang pada jaman dahulu saat masih ada kerajaan Kediri berjaya banyak bangunan yang memakai batu tersebut.

Pada lantai terdapat beberapa variasi. Sebagai lantai utamanya menggunakan lantai plain dengan warna krem. Pada beberapa sisi lain diantaranya di bawah sofa menggunakan paduan lantai tegel bermotif khas Kediri dan keramik warna abu – abu.



Gambar 5.15 Sisi Lobby

Sumber : Penulis, 2017

Gambar selanjutnya masih dari ruang terpilih 1 tepatnya disisi kanan jika dilihat dari pintu masuk utama sisi depan. Di kanan terdapat leveling panggung yang diatas ditaruh sebuah alat untuk membuat tenun. Selain berfungsi memperindah ruang, alat ini juga berfungsi untuk mengenalkan budaya menenun yang telah ada di Kota Kediri.

Di sebelah kiri terdapat instalasi dan lemari yang akan memajang prestasi yang telah diraih oleh Kota Kediri khususnya pada bidang budaya, pariwisata, dan olahraga. Terdapat banyak bentuk segitiga disisi – sisi elemen estetis. Bentuk ini merupakan penyederhanaan bentuk dari tenun khas Kediri.

Di samping tangga terdapat board yang memajang gambar dan banyak informasi tentang potensi wisata di Kota Kediri. Gambar – gambar di ruangan ini masih berkesinambungan dengan elemen – elemen khas Kota Kediri.



Gambar 5.16 Area Kerja Lantai 2

Sumber : Penulis, 2017

Ruang Terpilih kedua terdapat di lantai 2. Lantai 2 merupakan tempat bekerja 2 bidang yaitu bidang kebudayaan dan kepemudaan. Pada gambar diatas merupakan area kerja dari bidang kebudayaan. Pada lantai kedua ini menggunakan lantai berwarna plain putih. Furnitur yang dipakai juga sudah standar kantor yang memberikan keefektifan dalam bekerja yang dapat meningkatkan hasil produktifitas.

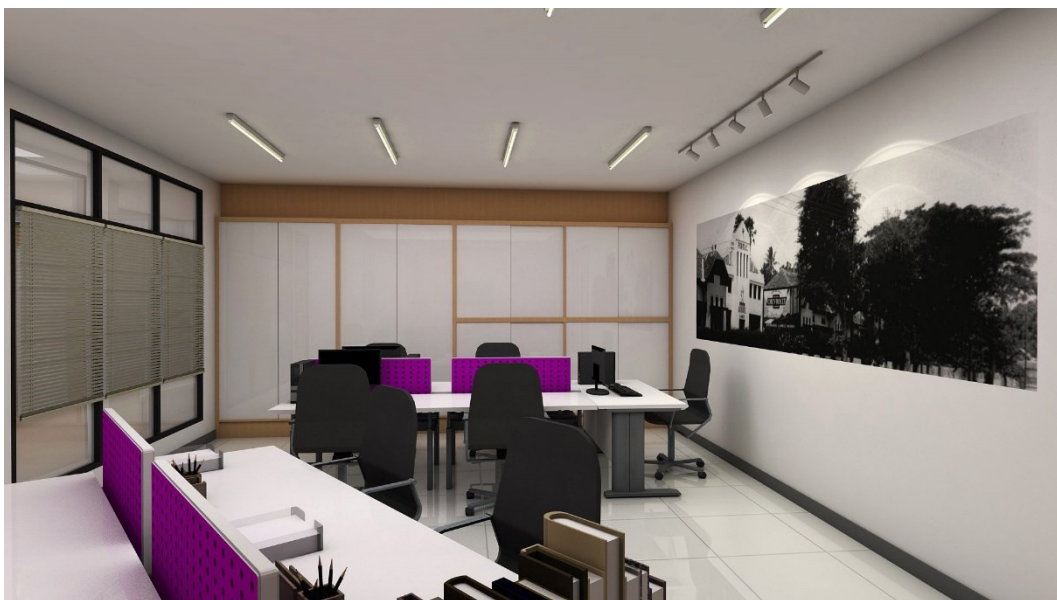
Ruang ini mempunyai luasan yang lumayan besar dan dapat menampung 20-30 orang. Dengan mempunyai daya tampung besar menjadikan ruangan dan area ini ruangan paling besar di kantor ini. Meja ditata per seksi agar koordinasi lebih baik serta pekerjaan cepat selesai dan maksimal.

Pada dinding diberi banyak aksen seperti gambar kesenian tradisional Kediri yaitu jaranan. Disisi lainnya ada kain tenun Bandar sebagai aksen. Selain itu masih nampak material kayu serta elemen estetis berbentuk segitiga yang berfungsi sebagai penghubung desain di seluruh ruangan.



Gambar 5.17 Ruang Kerja Bidang Kebudayaan

Sumber : Penulis, 2017



Gambar 5.18 Ruang Kerja Bidang Kepemudaan

Sumber : Penulis, 2017

Berikutnya adalah ruang kerja bidang kepemudaan. Luasannya lebih kecil dari ruangan sebelumnya. Setelah memasuki ruangan ini disisi kiri terdapat lemari built in yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan berkas dll. Pada dinding terdapat wallpaper bangunan lama di Kediri yang dulunya dipakai oleh para pemuda.



Gambar 5.19 Ruang Rapat

Sumber : Penulis, 2017

Berikutnya adalah ruang rapat yang juga terdapat di lantai 2. Seperti ruang yang lain, pada ruang ini juga menggunakan elemen kayu dan batu. Furnitur menggunakan meja memanjang dengan material kayu solid. Kaki – kakinya menggunakan aluminium.

Kursi memakai kursi kerja dengan sandaran tinggi agar tingkat kenyamanan cukup baik. Kapasitas dari ruangan ini maksimal hanya 10 orang karena yang sering rapat disini hanya jajaran atas dari kantor dinas ini. Proyektor juga disediakan untuk alat bantu presentasi saat rapat berlangsung.



Gambar 5.20 Area Galeri dan *Tourism Center*

Sumber : Penulis, 2017

Ruangan diatas merupakan ruangan dengan fungsi baru. Penulis melihat pada kantor sebelumnya terdapat banyak barang yang kurang ditata dengan baik. Oleh karena itu, dibuat ruangan baru yang berisi berbagai macam pajangan antara lain : pakaian adat kediri untuk pengantin, peninggalan sejarah, tenun bandar, batik khas kediri, potensi wisata dan lain sebagainya.

Ruangan tersebut selain menyimpan koleksi benda juga berperan untuk mengenalkan potensi pariwisata yang ada di Kota Kediri saat ini. Selain itu juga sebagai pusat informasi berbagai macam wisata yang ada di Kota Kediri. Dengan adanya ruangan dengan fungsi baru tersebut, pariwisata di Kota Kediri semakin giat dan semakin bersemangat untuk berkembang kearah yang lebih baik.



Halaman sengaja dikosongkan



BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai redesain Kantor Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga dengan konsep Budaya Kediri dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Konsep Modern diaplikasikan ke dalam interior kantor ini untuk memaksimalkan aktifitas beserta fungsi – fungsi ruangnya.
2. Konsep Modern ditampilkan dengan bentuk – bentuk yang sederhana dan dikombinasikan dengan elemen budaya khas Kediri.
3. Konsep Budaya yang dikombinasikan dengan modern menghasilkan sesuatu yang unik tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga mempunyai kekhasan dan keindahan .
4. Penambahan beberapa fungsi baru seperti : Tourism Center, Galeri dan Ruang musik yang diharapkan dapat memaksimalkan pelayanan terhadap masyarakat.
5. Sirkulasi kantor juga ditata sedemikian rupa sesuai dengan tugas setiap bidang pekerjaan agar tercipta kesinambungan yang baik diantaranya.
6. Hasil dari proses redesain ini adalah area lobby yang sebelumnya belum tersedia, area kerja lantai 2 dan fungsi baru sebagai tourism center dan galeri budaya yang dapat menambah pengetahuan pengunjung. Sirkulasi juga menjadi salah satu pokok redesain kantor ini. Sebab dengan sirkulasi yang baik pasti pekerjaan bisa dilakukan secara maksimal.



6.2. Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam proses redesain Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri yakni sebagai berikut:

1. Biaya harus bisa dikurangi, tetapi kualitasnya juga harus dicapai tidak hanya modal murah saja.
2. Penataan ruang harus dijaga dengan baik agar selalu memberikan kepuasan sendiri terhadap penghuninya.
3. Adanya konsep budaya seharusnya tidak hanya sebagai sebuah pajangan atau pemanis ruang. Namun bisa juga sebagai representasi watak serta perbuatan yang sesuai dengan budaya sekitarnya.
4. Perluasan lantai 2 harus segera terealisasi karena semakin lama kebutuhan bidang – bidang di dinas semakin banyak.
5. Alur pengunjung harus dilakukan dengan baik agar pengunjung tidak bingung dengan pelayanan kantor tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

HR, Jalius. 2009. “ Pengertian Modern”.

<https://jalius12.wordpress.com/2009/10/18/pengertian-modern/>.

Bandi. *Mengenal Alat Tenun Tradisional*. 1992. Jawa Timur. Proyek Pengembangan Pemuseuman Jawa Timur.

Kurniawan, Djoeliana (Penterjemah). 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.

Tjahjadi, Sunarto., Ferryanto Chaidir. 2002. *Data Arsitek / Ernst Neufert*. Jakarta: Erlangga.

Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol*. Jakarta: PT. Prehallindo.

Buchanan, Richard.1997. *Educatio and Professional Practice in Design*

Meel, Juriaanvan ;YuriMartens ; Hermen Jan vanRee. *Planning Office Space*. London : Laurence King Publishing Ltd, 2010.

Ashari, T.O.A., Luthfita, R., Puspa, O.D. 2014. *Aplikasi Material pada Dinding*. Jakarta: TransMedia

Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Panero, Julius and Martin Zelk.1979. *Human Dimension and Interior Space*. London: The Architectural Press.

LAMPIRAN

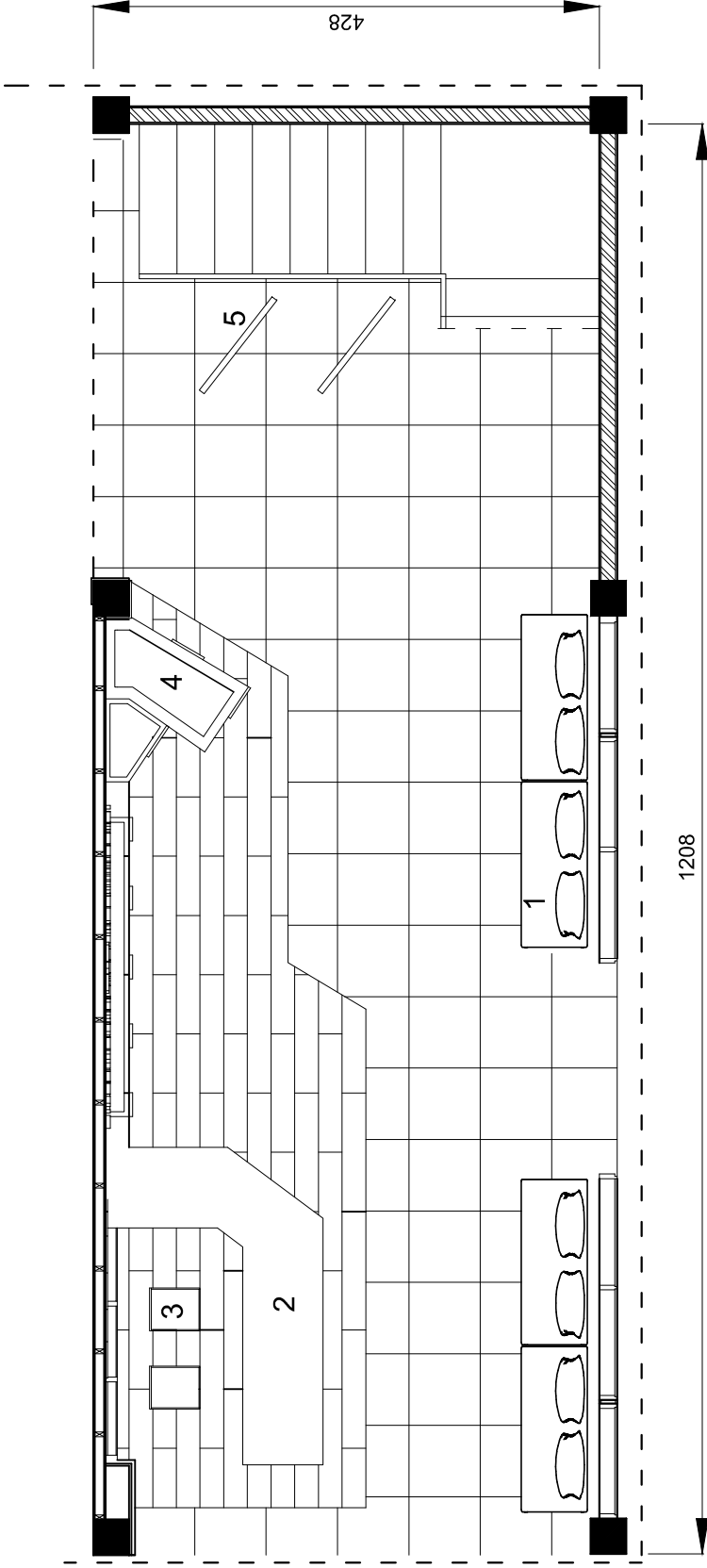
Lampiran 1: Wawancara

Berikut ini adalah ringkasan hasil wawancara yang ditujukan kepada Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri.

1. Apakah sirkulasi kerja sudah baik?
2. Apakah kebutuhan ruang sudah memadai ?
3. Apakah pelayanan terhadap masyarakat sudah baik?
4. Apakah visi – misi kantor sudah sejalan dengan visi – misi kota tersebut ?
5. Apakah konsep branding Kota Kediri bisa masuk di kantor?
6. Apakah kebutuhan pegawai sepenuhnya terpenuhi?
7. Apakah anda setuju jika ditambahkan fungsi ruangan baru berupa *tourism center* atau pusat informasi pariwisata?

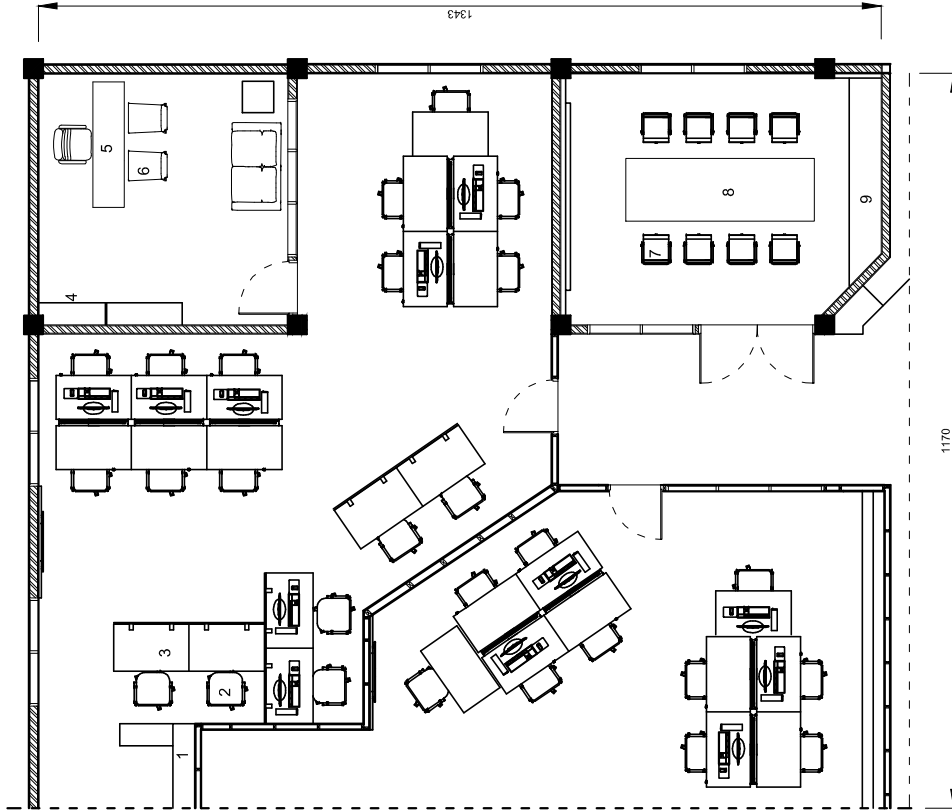
Jawaban :

1. Saya kira sirkulasi di kantor ini sudah cukup di beberapa sisi namun secara keseluruhan belum bisa membantu kinerja dari para pegawai. Penataan barang – barang yang ada belum tertata dengan baik. Pada banyak sisi juga menghalangi akses dan sirkulasi para pegawai.
2. Sebenarnya ruang yang ada sudah cukup untuk menampung para pegawai namun belum maksimal. Saya membutuhkan rencana penataan yang bisa memaksimalkan ruangan dan memaksimalkan kinerja pegawai.
3. Pada kantor ini pelayanan kepada publik mungkin tidak cukup banyak, tetapi walaupun begitu pelayanan belum dirasa maksimal.
4. Secara umum visi – misi kantor sudah sejalan dengan visi – misi daerah.
5. Dengan dicanangkannya branding baru Harmoni Kediri ini saya berharap dan menginginkan branding kota tersebut bisa masuk pada sisi kantor.
6. Sudah hampir semua terpenuhi mungkin hanya kurang memadai saja. Saya sangat setuju, hal itu sejalan dengan visi dan misi kantor. Saya berharap wisatawan dapat datang ke pusat informasi tersebut dan dapat memperoleh informasi yang cukup tentang pariwisata Kota Kediri.



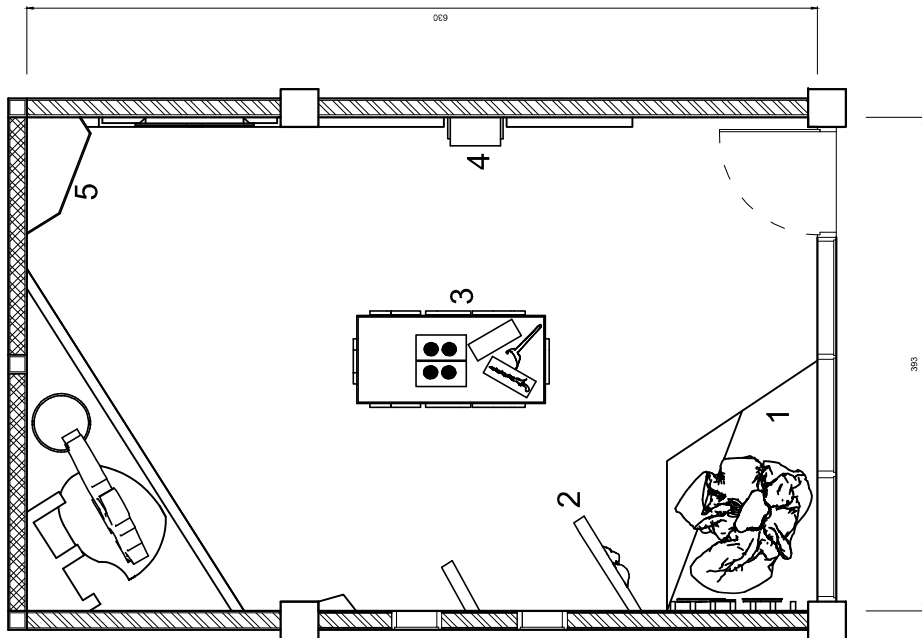
KETERANGAN	
1.	MEJA RESEPSI 1600x600
2.	MEJA RESEPSI 2000x100
3.	KURSI RESEPSI 500x500
4.	LEMAR KACA 1200x600
5.	DISPLAY POTENS WISATA DAN KULINER 1000x1000

Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Akbar Ghossein L. NRP: 3813100051 Dosen: Anggra Ayu R. ST. MMT.	Tanggal: 25-04-2017		Nilai	Paraf
		Skala: 1:25			
		Salinan: cm			
		Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsap Modern			
		Layout Furnitur Ruang Terpilih 1			



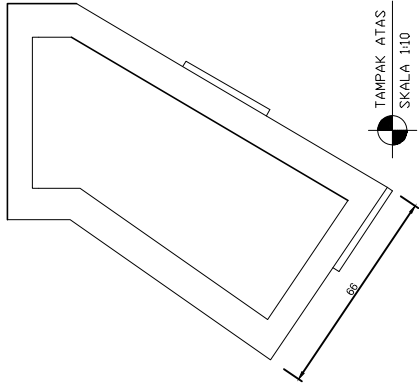
KETERANGAN	
1.	LEMARI ARSIP TERBUKA CUSTOM 400X50X200 CM
2.	KURSI STAFF 400X50X80 CM
3.	MEJA KERJA CUSTOM 1200X75X75 CM
4.	LEMARI BERNAS 1200X50X80 CM
5.	KURSI KAKI 500X50X80 CM
6.	MEJA KAKI 500X50X80 CM
7.	MEJA KAKI 500X50X80 CM
8.	MEJA KAKI 500X50X80 CM
9.	LEMARI RAKAT CUSTOM 300X100X80

Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adab Grosenda L.		Tanggal: 25-04-2017		Nilai	Paraf
	NRP: 3813100051		Skala: 1:100			
	Desain: Anggra Ayu R., ST., MMT.		Salinan: cm			
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsep Modern			Desain Furniture Ruang Terpilih 1			

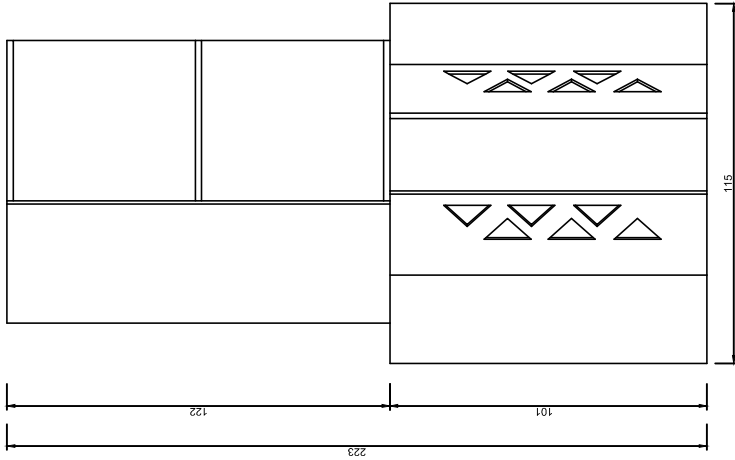


REFERANSI	
1.	DISPLAY PAKAIAN ADAT PENGANTIN
2.	PARUTER TOPENG PAKAI
3.	DISKAI SEMATA TRANSISIONAL
4.	PAKAIAN PAKAIAN KAWAN
5.	PAKAIAN PAKAIAN KAWAN

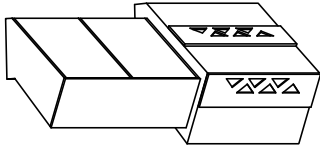
Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adae Choesenda L.	Tanggal: 18-06-2017	Nilai	Paraf
	NRP: 3813100051	Skala: 1:25		
	Dosen: Anggra Ayu R. ST. MMT.	Saluran: cm		
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsep Modern		Layout Furnitur Ruang Terpilin 3 (Galeri)		



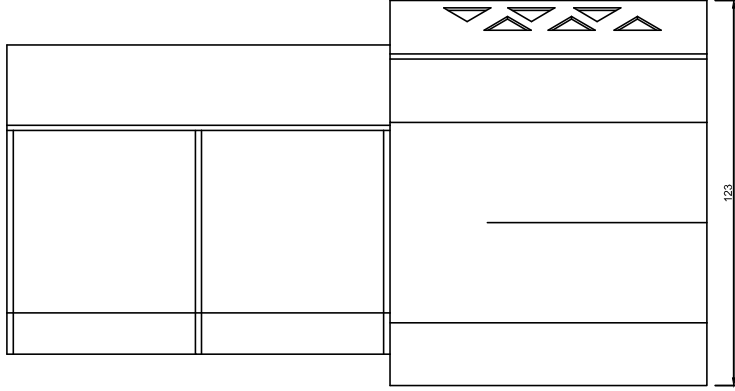
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



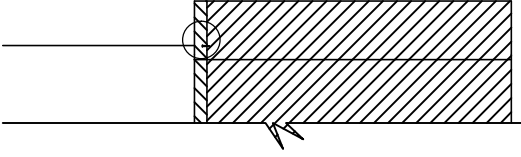
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



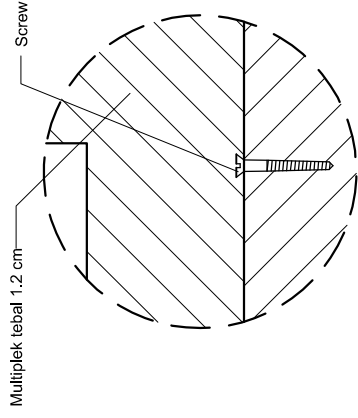
ISOMETRI
SKALA 1:10



TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

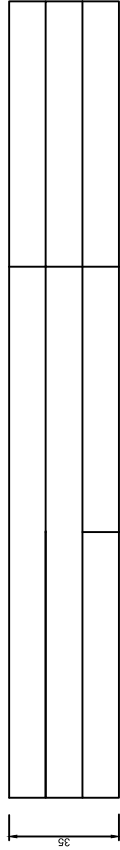


POTONGAN A-A'
SKALA 1:10

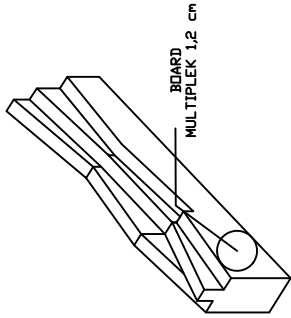


DETAIL
SKALA 1:10

Nama: Adar Chosenda L. NRP: 3813100051 Desain: Anggra Ayu R., ST., MMT.	Tanggal: 02-03-2017		Nilai	Paraf
	Skala: 1:10			
	Salinan: cm			
Desain Interior Kantor DISBUPARPORA Kota Kediri Berkonsip Modern			Detail Furniture 1 Ruang Terpilih 1	

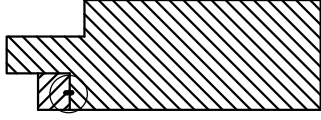


TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

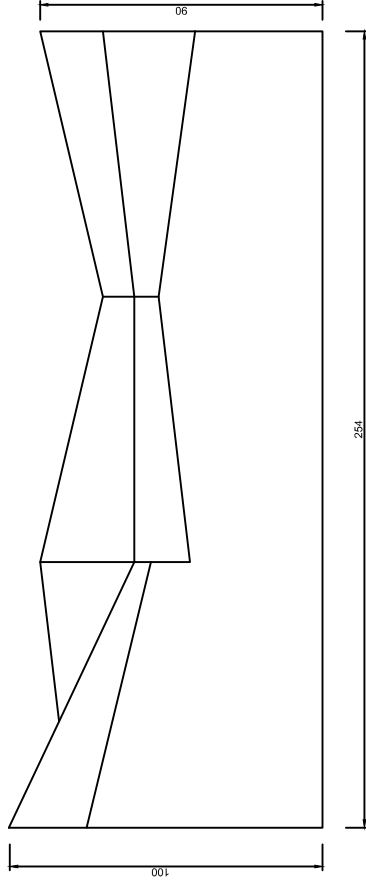


BOARD
MULTIPLEX 1,2 cm

ISOMETRI



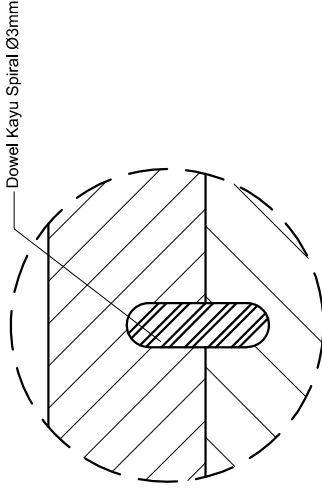
POTONGAN A-A'
SKALA 1:10



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

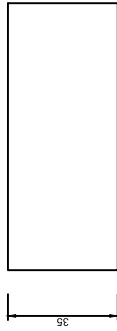


TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

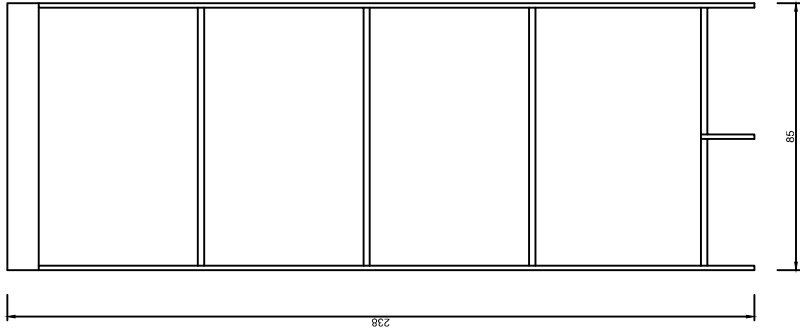


DETAIL
SKALA 1:1

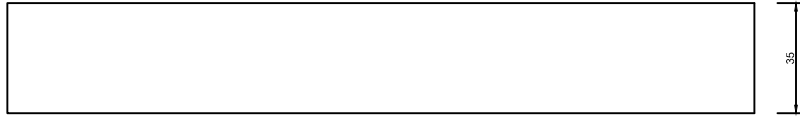
Nama: Adhar Choesenda L. Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Tanggal: 02-03-2017		Nilai	Paraf
	NRP: 3813100051			
	Skala: 1:10			
	Desain: Anggra Ayu R. ST. MMT.		Salinan: cm	
	Detail Estetis Ruang Terpilih 1			
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonssep Modern				



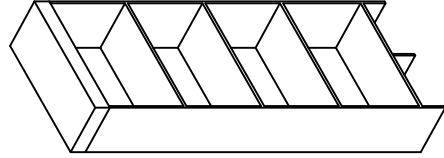
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



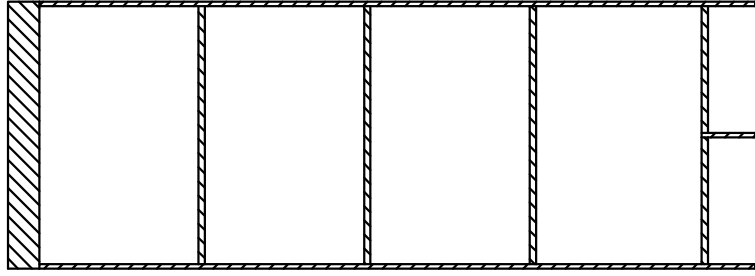
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

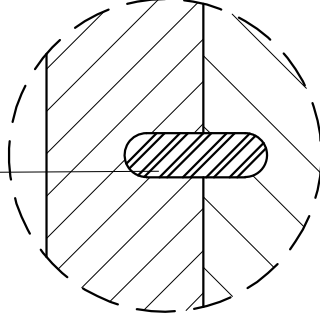


ISOMETRI



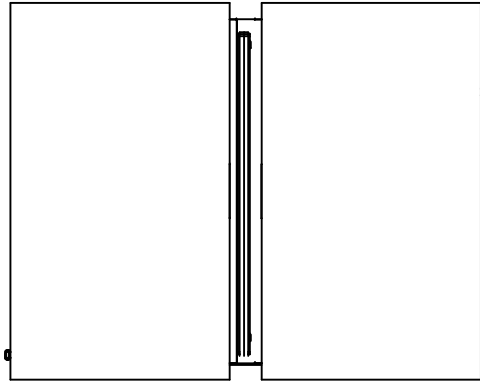
POTONGAN A-A'
SKALA 1:10

Dowel Kayu Spiral Ø3mm

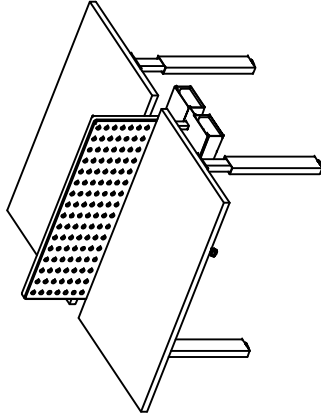


DETIL
SKALA 1:1

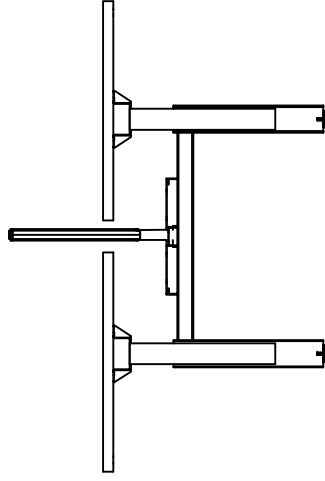
Nama: Adae Ochoenda L. NRP: 3813100051 Desain: Anggra Ayu R., ST., MMT.	Tanggal: 25-04-2017		Nilai	Paraf
	Skala: 1:100	Saluran: cm		
	Detail Furniture 2 Ruang Terpilih 2			



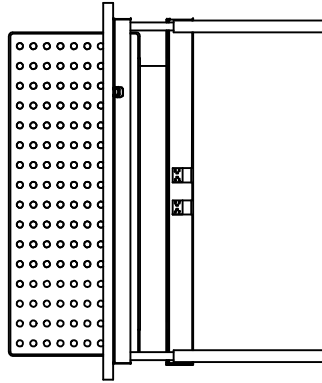
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



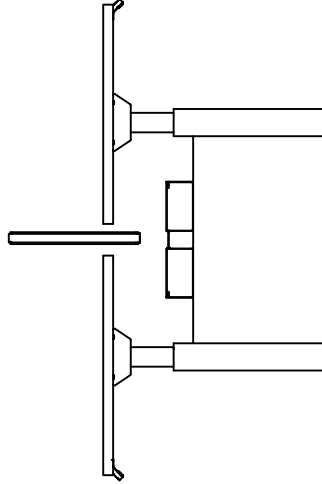
ISOMETRI
SKALA 1:10



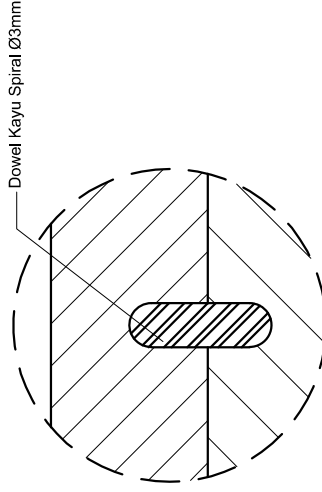
POTONGAN A-A'
SKALA 1:10



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

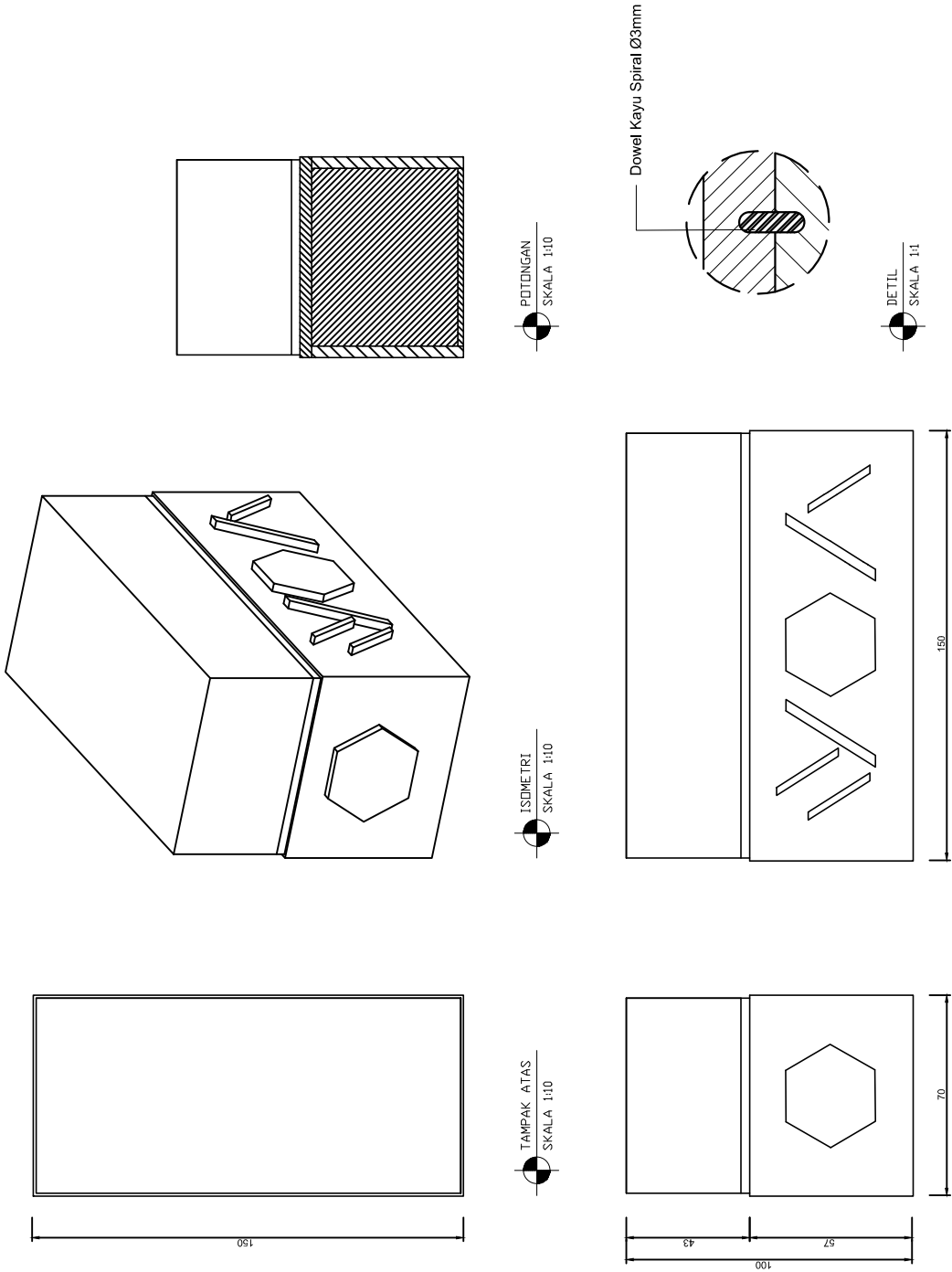


TAMPAK SAMPIING
SKALA 1:10

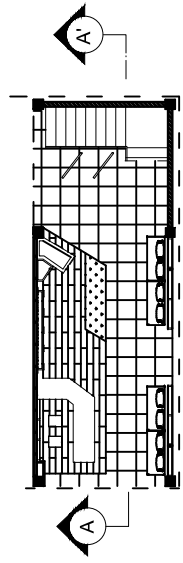
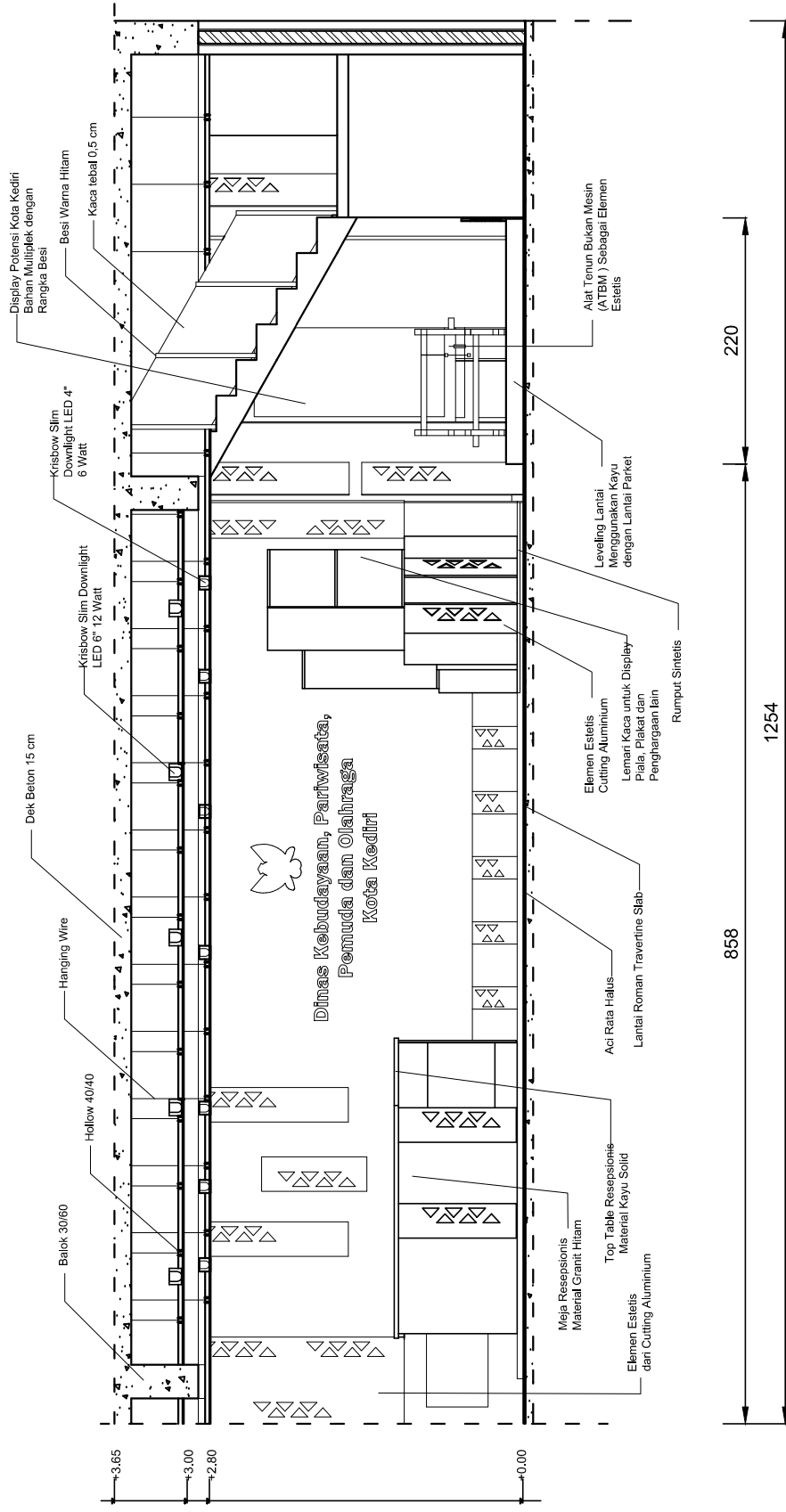


DETAIL
SKALA 1:1

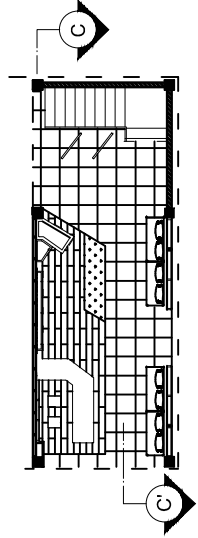
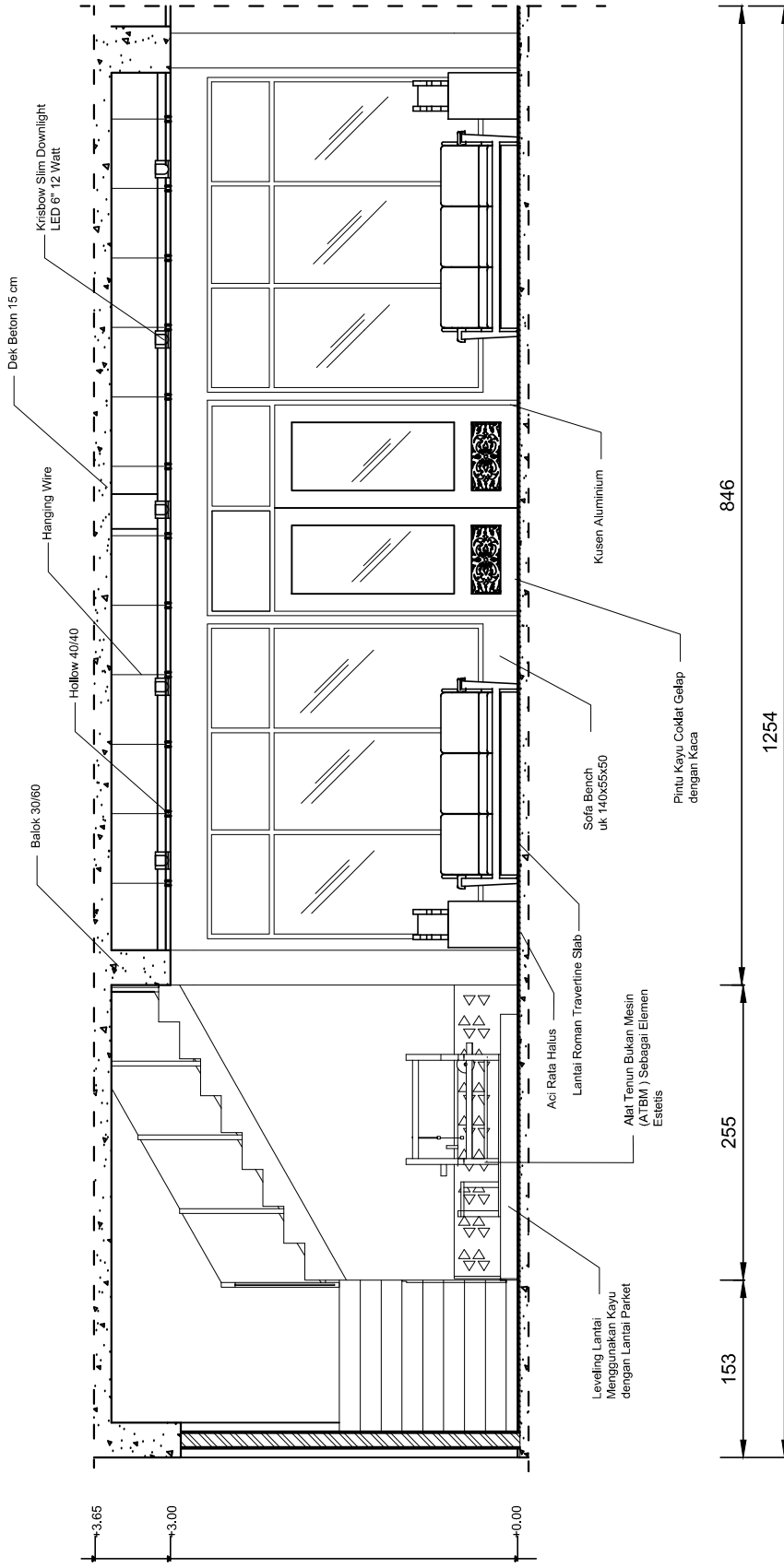
Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adhar Choesenda L.		Tanggal: 25-04-2017		Nilai	Paraf
	NRP: 3813100051		Skala: 1:10			
	Desain: Anggra Ayu R., ST., MMT.		Salinan: cm			
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsep Modern				Detail Furniture 1 Ruang Terpilih 2		



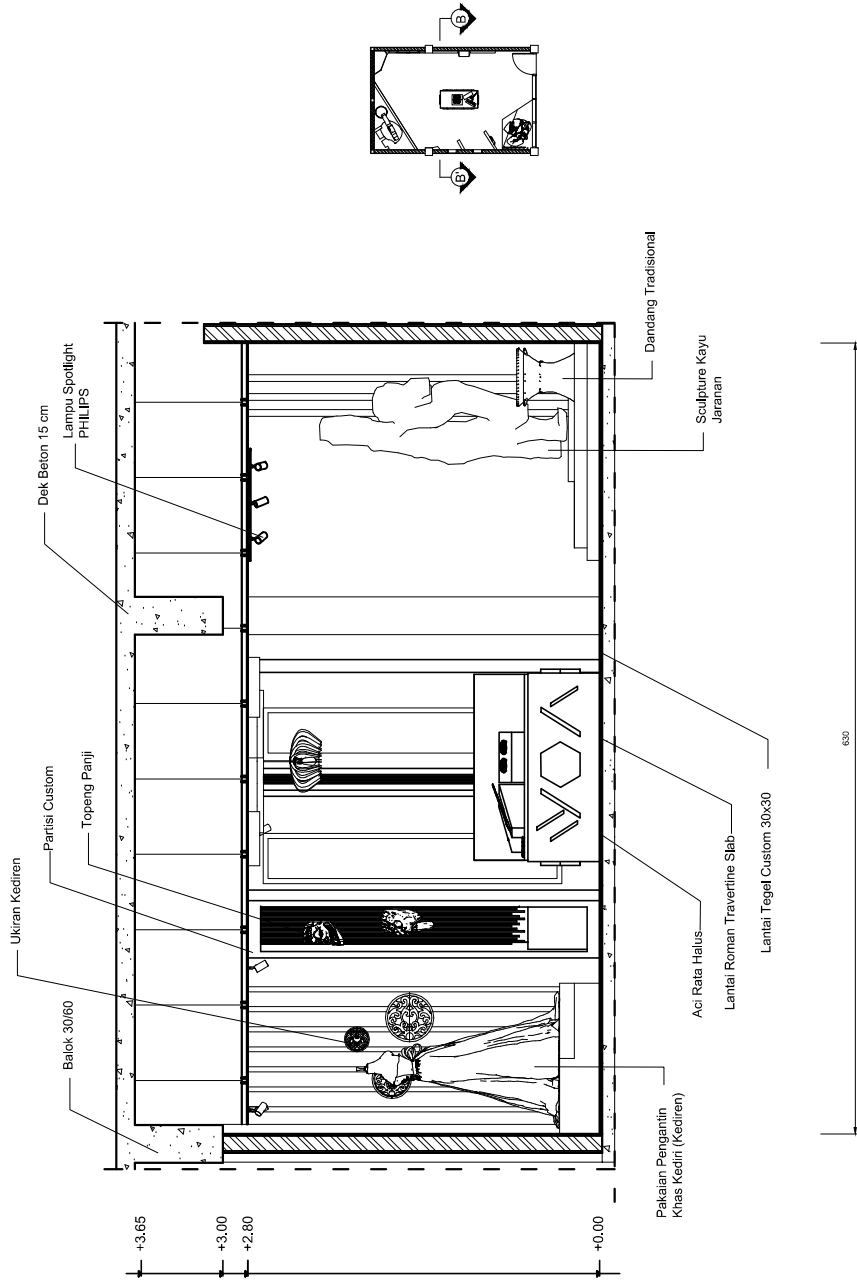
Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adhar Grosenda L.		Tanggal: 18-06-2017	Nilai	Paraf
	NRP: 3813100051				
	Dosen: Anggra Ayu R., ST., MMT.		Skala: 1:10		
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsip Modern		Detail Furniture 2 Ruang Terpilih 3			



Nama: Abbar Gossenda L. NRP: 3813100051 Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Tanggal: 25-04-2017		Nilai	Paraf
	Skala: 1:25			
	Desain: Anggra Ayu R., ST., MMT.			
Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsip Modern			Potongan A-A Ruang terpilih 1	



Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adar Choesenda L. NRP: 3813100051		Tanggal: 25-04-2017 Skala: 1:25	Nilai	Paraf
	Dosen: Anggra Ayu R., ST., MMT.		Saluran: cm		
	Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsep Modern				



Tugas Akhir Jurusan Desain Interior FTSP - ITS	Nama: Adar Choesenda L. NRP: 3813100051 Dosen: Anggra Ayu R. ST. MMT.	Tanggal: 18-06-2017		Nilai	Paraf
		Skala: 1:25			
		Salinan: cm			
		Desain Interior Kantor DISBUDPARPORA Kota Kediri Berkonsep Modern			

HARGA SATUAN POKOK PEKERJAAN

Project : Gedung Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga

Lokasi : Kota Kediri

HSPK Tahun : 2015

NO	PEKERJAAN	KOEFISIEN	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	Pengerjaan Lantai				
1	Pemasangan Lantai Keramik Granit				
	Tukang Batu	0,035	O.H	Rp121.000,00	Rp42.350,00
	Semen PC 50 Kg	0,1638	Zak	Rp69.100,00	Rp11.318,00
	Semen Berwarna Yiyitan	0,65	Kg	Rp12.500,00	Rp8.125,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp225.100,00	Rp10.130,00
	Keramik Lantai Granit Alam uk. 30x30cm	1,06	M2	Rp99.400,00	Rp105.364,00
				Nilai HSPK	Rp177.287,00
2	Pemasangan Lantai Tegel				
	Tukang Batu	0,035	O.H	Rp121.000,00	Rp42.350,00
	Semen PC 50 Kg	0,2	Zak	Rp69.100,00	Rp13.820,00
	Semen Berwarna Yiyitan	1,5	Kg	Rp12.500,00	Rp18.750,00
	Pasir Pasang	0,045	M3	Rp225.100,00	Rp10.129,50
	Keramik Lantai Bermotif uk. 30x30cm	1,0683	M2	Rp136.100,00	Rp145.395,63
				Nilai HSPK	Rp230.445,00
3	Pemasangan Lantai Kayu				
	Tukang Kayu	0,035	O.H	Rp121.000,00	Rp42.350,00
	Lem Kayu	0,6	Kg	Rp87.900,00	Rp52.700,00
	Parquet 1,8mm x 2m	1,05	M2	Rp324.500,00	Rp340.725,00
				Nilai HSPK	Rp393.465,00
4	Pemasangan Lantai Karpet				
	Tukang Kayu	0,17	O.H	Rp121.000,00	Rp20.750,00
	Karpet Wold Cels	1,05	Kg	Rp769.500,00	Rp807.975,00
	Lem Kayu	0,35	M2	Rp87.900,00	Rp30.765,00
				Nilai HSPK	Rp859.490,00
B	Pengerjaan Dinding				
1	Pengecatan Dinding Dalam				
	Tukang Cat	0,63	O.H	Rp121.000,00	Rp7.623,00
	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0,1	Kaleng	Rp145.500,00	Rp14.550,00
	Dempul Tembok	0,1	Kg	Rp34.500,00	Rp3.450,00

	Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar	Rp16.700,00	Rp1.670,00
				Nilai HSPK	Rp27.293,00
2	Pemasangan Slab Granit				
	Tukang Batu	0,35	O.H	Rp121.000,00	Rp42.350,00
	Semen PC 50 Kg	0,235	Zak	Rp69.100,00	Rp16.238,50
	Pasir Pasang	0,035	M3	Rp225.100,00	Rp7.878,50
	Slab Granit 100cm x 60cm	1,06	M2	Rp99.400,00	Rp105.364,00
				Nilai HSPK	Rp171.831,00
3	Pemasangan Dinding Kayu				
	Tukang Kayu	0,45	O.H	Rp121.000,00	Rp54.450,00
	Paku Asbes Sekrup 4 inch	28	Buah	Rp7.800,00	Rp218.400,00
	Kayu Kamper Balok 4/6, 5/7	0,0195	M3	Rp6.700.800,00	Rp130.665,00
	Gypsum Board (Gypsum Plat)	1	Lembar	Rp148.600,00	Rp148.600,00
				Nilai HSPK	Rp497.665,60
4	Pemasangan Wallpaper				
	Tukang	0,2	O.H	Rp121.000,00	Rp24.200,00
	Wall Paper 15 m2	1,2	M2	Rp272.200,00	Rp326.640,00
	Lem Wallpaper	0,2	Kg	Rp104.700,00	Rp20.940,00
				Nilai HSPK	Rp371.780,00
C	Pemasangan Plafond Kalsiboard Rangka Hollow				
1	Pemasangan Plafond Kalsiboard Rangka Hollow				
	Tukang	0,15	O.H	Rp121.000,00	Rp18.150,00
	Besi Hollow 40x40x1,10mm	0,75	Lonjor	Rp97.300,00	Rp72.975,00
	Besi Hollow 20x40x1,10mm	2	Lonjor	Rp73.700,00	Rp147.400,00
	Papan Semen 1200x2400x35mm	0,3819	Lembar	Rp63.600,00	Rp24.288,84
	Paku Asbes Sekrup 4 inch	4	Buah	Rp7.800,00	Rp31.200,00
				Nilai HSPK	Rp294.014,00
2	Pengecatan Plafond				
	Tukang Cat	0,63	O.H	Rp121.000,00	Rp7.623,00
	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0,1	Kaleng	Rp145.500,00	Rp14.550,00
	Dempul Tembok	0,1	Kg	Rp34.500,00	Rp3.450,00
	Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar	Rp16.700,00	Rp1.670,00
				Nilai HSPK	Rp27.293,00
D	Pengerjaan Kelistrikan				

1	Pemasangan Titik Lampu				
	Tukang	0,5	O.H	Rp121.000,00	Rp60.500,00
	Kabel NYM 3x25mm	10	Meter	Rp19.500,00	Rp195.000,00
	Isolator	4	Unit	Rp7.800,00	Rp31.200,00
	Fiting Plafond	1	Buah	Rp18.200,00	Rp18.200,00
	Pipa Pralon 5/8	2,5	Batang	Rp7.800,00	Rp19.500,00
	T Doos PVC	1	Buah	Rp2.700,00	Rp2.700,00
				Nilai HSPK	Rp327.100,00
2	Pemasangan Titik Stop Kontak				
	Tukang	0,2	O.H	Rp121.000,00	Rp24.200,00
	Kabel NYM 3x2,5mm	10	Meter	Rp19.500,00	Rp195.000,00
	Stop Kontak	1	Unit	Rp24.300,00	Rp24.300,00
	Pipa Pralon 5/8	2,5	Batang	Rp7.800,00	Rp19.500,00
	T Doos PVC	1	Buah	Rp2.700,00	Rp2.700,00
				Nilai HSPK	Rp265.700,00
3	Pemasangan Saklar Ganda				
	Tukang	0,2	O.H	Rp121.000,00	Rp24.200,00
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Unit	Rp47.500,00	Rp47.500,00
				Nilai HSPK	Rp71.700,00
E	Pengerjaan Furnitur				
	Mandor	0,3	O.H	Rp158.000,00	Rp47.400,00
	Kepala Tukang	1,8	O.H	Rp148.000,00	Rp266.400,00
	Tukang	6	O.H	Rp121.000,00	Rp726.000,00
	Pembantu Tukang	2	O.H	Rp110.000,00	Rp220.000,00
	Lem Kayu	1	Kg	Rp87.900,00	Rp87.900,00
	Paku Klem no. 4 / Beton	1,25	Doz	Rp19.800,00	Rp24.750,00
	Multiplek 15mm	1	m2	Rp194.300,00	Rp194.300,00
				Nilai HSPK	Rp1.566.750,00

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Project : Gedung Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga

Lokasi : Kota Kediri

HSPK Tahun : 2015

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	SAT.	HARGA SAT.	JUMLAH
1	Pengerjaan Lantai				
	Pemasangan Lantai Granit Tile	27	m2	Rp177.287,00	Rp4.786.749,00
	Pemasangan Lantai Tegel	10	m2	Rp230.445,00	Rp2.304.450,00
	Pemasangan Lantai Parquet	15	m2	Rp393.465,00	Rp5.901.975,00
	Pemasangan Level Panggung	10	m2	Rp859.490,00	Rp8.594.900,00
				Sub Total	Rp21.588.074,00
2	Pengerjaan Dinding				
	Pengecatan Dinding	350	m2	Rp27.293,00	Rp9.552.550,00
	Pemasangan Slab Marble	7,6	m2	Rp171.831,00	Rp1.305.915,00
	Pemasangan Dinding Estetis (Kayu)	6	m2	Rp497.667,00	Rp2.986.002,00
	Pemasangan Wallpaper	15	m2	Rp371.780,00	Rp5.576.700,00
				Sub Total	Rp19.421.167,00
3	Pengerjaan Plafon				
	Pemasangan Ceiling	64	m2	Rp294.014,00	Rp18.816.896,00
	Pengecatan Plafon	64	m2	Rp27.293,00	Rp1.746.752,00
				Sub Total	Rp20.563.648,00
4	Pengerjaan Kelistrikan				
	Instalasi Titik Lampu	20	titik	Rp327.100,00	Rp6.542.000,00
	Instalasi Stop Kontak	2	titik	Rp265.700,00	Rp531.400,00
	Pemasangan Saklar Ganda	2	titik	Rp71.700,00	Rp143.400,00
				Sub Total	Rp7.216.800,00
5	Pengerjaan Lain - lain				
	Pemasangan Lampu Downlight	23	unit	Rp66.500,00	Rp1.529.500,00
	Pemasangan Lampu Spotlight	10	unit	Rp190.000,00	Rp1.900.000,00
				Sub Total	Rp3.429.500,00
6	Pengerjaan Furnitur				
	Pengerjaan Meja Resepsionis	10,8	m2	Rp1.566.750,00	Rp16.920.900,00
	Pengerjaan Lemari Piala	4,13	m2	Rp1.566.750,00	Rp6.480.000,00
	Pengerjaan Storage	8,5	m2	Rp1.566.750,00	Rp13.317.375,00
	Pengerjaan Poster	23,2	m2	Rp371.780,00	Rp8.625.296,00
	Pengadaan Kursi Resepsionis	2	buah	Rp1.500.000,00	Rp3.000.000,00
	Pengadaan Sofa Tunggu	2	buah	Rp2.500.000,00	Rp5.000.000,00
	Pengadaan Lampu Meja	2	buah	Rp350.000,00	Rp700.000,00
	Pengadaan Gendang	1	buah	Rp1.250.000,00	Rp1.250.000,00

	Pengadaan Saron dan Gong	1	buah	Rp2.530.000,00	Rp2.530.000,00
	Pengadaan Alat Tenun	1	buah	Rp4.520.000,00	Rp4.520.000,00
	Pengadaan TV LED	2	buah	Rp2.850.000,00	Rp5.700.000,00
				Sub Total	Rp68.043.571,00
				TOTAL	Rp140.262.760,00

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Akbar Ghossenda Lazuardhy atau yang biasa dipanggil dengan Akbar dilahirkan di Kediri, pada tanggal 14 Juli 1994 dan merupakan anak kedua dari 2 bersaudara.

Penulis pernah menempuh jenjang pendidikan formal mulai dari SD Burengan 3 Kediri, Mts Negeri 2 Kediri, dan SMA Negeri 1 Kediri. Lulus SMA pada tahun 2013, penulis kemudian melanjutkan jenjang pendidikan pada tahun yang sama di Jurusan Desain Interior ITS Surabaya.

Ketertarikan penulis terhadap pariwisata dan kebudayaan tradisional yang ada di Kota Kediri mendorong penulis untuk menjadikan Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga sebagai objek penelitian Tugas Akhir dengan mengangkat judul Tugas Akhir Desain Interior Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri Berkonsep Modern dengan Budaya Kediri.